



FACULTADE DE CC. DA COMUNICACIÓN

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN

**PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE
A
LITERATURA MÁGICO-REALISTA
INFANTIL E O CINEMA: *estética
primitivista e os
problemas referênciais no texto infantil***

Marcio Danilo Mota Varela

2012



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN

O Dr. Xosé Antonio Neira Cruz, professor do Departamento de *Ciencias da Comunicación* da Universidade Santiago de Compostela.

INFORMA:

Que a presente tese titulada: **PROCESO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA: *estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil***, apresentada por Marcio Danilo Mota Varela para obtenção do título de Doutor o qual faz menção ao título oficial de Doutorado Europeu por meio do Departamento de *Ciencias da Comunicación* da Universidade de Santiago de Compostela, foi realizada por meio da minha direção. Sendo assim, a mesma reúne os requisitos necessários para que seja avaliada pelo tribunal acadêmico correspondente.

Para que conste aos efeitos oportunos, assina a presente tese em Santiago de Compostela, em 30 de Outubro de 2011.

Ass.: Dr. Xosé Antonio Neira Cruz

Ass.: Márcio Danilo Mota Varela

DEDICATÓRIA

Ao meu filho: Marcio D. Mota Paz

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos magníficos ao meu Grande Pai Celestial pela bravura de espírito concedida nessa jornada de conhecimento. Ao meu diretor de tese Dr. Xosé Antonio Neira Cruz pela imensurada abertura de possibilidades no âmbito da literatura infantil para a realização deste trabalho. Agradecimentos especiais ao meu co-tutor de Trabalho de Investigaç o Tutelado (T.I.T.): Dr. Dar o Villanueva Prieto por suas indiscut veis cr ticas apresentadas na primeira fase deste trabalho. Agradecimentos especiais tamb m  s duas excelentes professoras da *U.C.M.* – (*University of Central Missouri*): Dr. B rbara Baker do Departamento de Comunica  o e Dr. Dawna-Lisa Butterfield do Departamento de Educa  o por suas oportunas contribui  es cr ticas e metodol gicas. Agradecimentos exclusivos ao Dr. Craig Patterson do Departamento de Estudos Europeus (*Cardiff University*) e ao Dr. Mart n Veiga do departamento de Estudos Hisp nicos (*University College Cork – U.C.C.*) por suas valorosas sugest es em  mbito da investiga  o liter ria. Agrade o tamb m a meu grande amigo e conselheiro Dr. Jos  Ara jo Filho pelo suporte e aten  o em momentos dif ceis. Ao meu pai Hugo Fernando Arredondo Varela pelo companheirismo e entedimento;   minha m e Maria Tereza Mota pela educa  o concedida, aos meus irm os (Henrique Alexandre, Angelo Marcelo e Teresa Rachel). Por fim, agradecimentos destacados   Amanda Paz pelo convite de inicia  o ao estudo doutoral na Universidade de Santiago de Compostela e pelo prazer maior de dividir a responsabilidade de criar um filho em comum.

EPÍGRAFE

A vida é combate.
Que os fracos abate.
Que os fortes e bravos,
Só pode exaltar

(Gonçalves Dias)

RESUMO

O processo comunicativo mediante os textos infantis tanto da literatura quanto do cinema quando orientados à recepção infantil em idade intuitiva (4—8 anos) apresenta as mesmas qualidades estéticas dos elementos primitivistas que compõem a teoria do Realismo Mágico. Sendo assim, para que tais textos literários infantis possam ser considerados como tal, devem as crianças serem consideradas como os verdadeiros receptores das mensagens. Consequentemente, tais mensagens devem portar os mesmo elementos estéticos do Realismo Mágico. Portanto, após investigar o processo comunicativo mediante dez novelas clássicas da literatura infantil e suas respectivas versões audiovisuais foi constatado a presença de diversos problemas referênciais correspondentes às crianças em idade intuitiva. Assim, a estrutura M.H.J. (*Mythological Hero's Journey*) serve tanto como suporte de identificação de tais problemas referências dos textos infantis (literários e cinematográficos) quanto como recurso de análise pragmático dos mesmos.

Palavras-Chaves: Primitivismo, Realismo Mágico, Literatura Infantil, Cognição, Cinema.

ABSTRACT

The communicative process between both child's literary and cinematographic texts when oriented to the childhood reception within the intuitive age (4—8 years old), it presents the same aesthetical qualities as the primitivist elements which compound the Magic Realism theory. As such, child's texts should consider children as the main receptors for the textual messages, which, in turn, should be compounded by the same primitivist aesthetical elements found in the Magic Realism. Therefore, after investigating the communicative process between ten classical child's novels and their respective audiovisual version, it has been identified several referential problems regarding the intuitive age group reception. As result the structure M.H.J. (*Mythological Hero's Journey*) works as a support of identification for the referential problems in both child's texts Literature and Cinema, inasmuch as it works as a resource for a pragmatic analysis.

Keywords: Primitivism, Magic Realism, Children's Literature, Cognition, Cinema.

ÍNDICE
SUMMARY

INTRODUÇÃO	11
INTRODUCTION	
JUSTIFICATIVA	27
JUSTIFICATION	
1. METODOLOGIA	33
METHODOLOGY	
1.1. Definição do objeto de estudo (Defination of the object)	33
1.2. Hipóteses de investigação (Hypotheses of work)	34
1.3. Objetivos de investigação (The objectives of study)	35
1.4. Definição da amostra de análise e métodos de investigação (Definition of the sample of analyses and method of study)	38

PARTE I
**TEORÍA DO REALISMO MÁGICO APLICADA À ESTÉTICA PRIMITIVISTA DA
JORNADA MÍTICA DO HERÓI.**

2. O PRIMITIVISMO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI NA CONSTRUÇÃO DO REALISMO MÁGICO	131
2.1. A LINGUAGEM MÍTICA E OS PRIMEIROS NARRADORES	132
2.2. A INFLUÊNCIA ETNOLÓGICA NO REALISMO MÁGICO	135
2.2.1. O primitivismo estético do Realismo Mágico	136
2.2.1.1. Realismo perceptual	136
2.2.1.2. Realismo Conceitual	137
2.2.2. Primitivismo cronológico e cultural	138
2.2.3. Os rasgos do primitivismo lógico	140
2.3. A CONSTRUÇÃO PRIMITIVISTA DA REALIDADE NO REALISM MÁGICO	146
2.3.1. Elementos básicos da Teoria do Realismo Mágico	147
2.3.1.1. O ponto de vista ideológico primitivo	147
2.3.1.2. A convenção transculturada	151
2.3.1.3. A alegoria histórica	153

2.3.2. Elementos secundários da teoria do realismo mágico e o texto do habitual primitivo	156
2.3.2.1. A tradição como norma suprema	158
2.3.2.2. O conceito mítico do tempo	159
2.3.2.3. A noção mística da causalidade	160
2.3.2.4. A visão animista e vitalista	160
2.3.2.5. A unidade do natural e do sobrenatural	162
2.3.2.6. A unidade do humano e do telúrico	162
2.3.2.7. Fluidez ontológica e transformação	163
2.3.2.8. Lógica do concreto	164
2.3.2.9. O elemento lúdico	165
2.3.2.10. A tendência do hiperbólico e do natural	166
2.4. INFLUÊNCIAS PICTÓRICAS NA LITERATURA MÁGICO-REALISTAS	166
2.4.1. O enfoque ultrapreciso	168
2.4.2. Objetividade	169
2.4.3. Frigidez	171
2.4.4. Primeiro plano e fundo (Centrípeto)	172
2.4.5. Eliminação do processo de pintar (capa lisa e delgada)	173
2.4.6. Miniaturista e primitivista	174
2.4.7. Representação da realidade	174
2.5. TEXTO E CONTEXTO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI E A LÓGICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS DO REALISMO MÁGICO	176
2.5.1. O espaço da experiência lingüística do sujeito	177
2.5.2. Condições para uma teoria do texto	179
2.5.3. Sentido e o sujeito do texto	183
2.5.4. Textualidade e Texto	186
2.5.5. A linguagem como fenômeno social	189
2.5.5.1. Competência lingüística como atuação social	190
2.5.5.2. Relações referenciais do texto	193
2.5.5.3. A lógica dos mundos possíveis	194
2.6. A LÓGICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS DA FICÇÃO MÁGICO-REALISTA	196
2.6.1. Os mundos possíveis da ficção	197
2.6.2. O contexto ficcional do Realismo Mágico	205
2.7. O CONTEXTO ARQUETÍPICO DA JORNADA MITICA DO HERÓI	206
2.7.1. Os mundos possíveis da jornada universal do herói	207
2.7.2. O aspecto narrativo da Jornada Mítica do Herói	211
2.7.3. Arquétipos do inconsciente coletivo na narrativa cinematográfica	213

2.8. OS ESTÁGIOS ARQUETÍPICOS DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI NO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO	217
2.8.1. Os estágios da Jornada no primeiro ato (Mundo Comum)	219
2.8.1.1. O Chamado à Aventura	220
2.8.1.2. Recusa do Chamado	221
2.8.1.3. O Encontro com o Mentor (velho ou velha sábia)	222
2.8.1.4. Travessia do Primeiro Limiar	223
2.8.2. Os estágios da jornada no segundo ato (Testes, Aliados, Inimigos)	224
2.8.2.1. Aproximação da Caverna Oculta	225
2.8.2.2. A Provação Suprema	225
2.8.2.3. Recompensas	226
2.8.3. Os estágios da jornada no terceiro ato	227
2.8.3.1. O Caminho de Volta	227
2.8.3.2. A Ressurreição	228
2.8.3.3. Retorno Com O Elixir	229
2.9. CONCLUSÕES PARCIAIS I	231
2.10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS I	234

PARTE II

PRIMITIVISMO DA CONDUTA MÁGICO-REALISTA INFANTIL (4—8 ANOS) APLÍCADA À PRAGMÁTICA DAS EMOÇÕES DO TEXTO LITERÁRIO

3. A CONSTRUÇÃO LÓGICO-AFETIVA DO SIMBÓLO NO REALISMO MÁGICO INFANTIL	241
3.1. A FORMAÇÃO DO SIMBÓLO NO REALISMO INFANTIL	242
3.1.1. O conhecimento do objeto	242
3.1.2. O conhecimento simbólico	245
3.1.3. O pensamento mágico infantil	247
3.1.4. A função simbólica	250
3.2. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS NO PERÍODO INTUITIVO	252
3.2.1. Animismo infantil	252
3.2.2. Artificialismo infantil	255
3.2.3. O finalismo infantil	257
3.3. O SIMBOLISMO DO JOGO	258
3.3.1. O elemento lúdico do jogo	261
3.3.2. O Jogo simbólico	265

3.4. O JOGO SIMBÓLICO DO INCONSCIENTE	270
3.4.1. O simbolismo do sonho infantil	271
3.4.2. O símbolo como desejo	274
3.4.3. Transformação e condensação	276
4. LITERATURA INFANTIL MÁGICO-REALISTA E SUA REFERÊNCIA CONCEITUAL PRIMITIVISTA	280
4.1. INFÂNCIA E LITERATURA	282
4.1.1. A literalidade do pensamento infantil na construção do símbolo	284
4.2. HERANÇAS REFERENCIAIS DO FOLCLORE NA LITERATURA INFANTIL	286
4.2.1. O conto popular e o conto infantil	287
4.3. PROBLEMAS REFERENCIAIS E DE INTERESSE NO TEXTO INFANTIL	292
4.3.1. Teoria pragmática das emoções no texto literário infantil	295
4.3.2. Diferença entre Emoção e Sentimento	298
4.3.2.1. Emoção e Cognição como <i>experiência pura</i>	301
4.3.2.1.1. Experiência e Relações (dualismo de referencias)	302
4.3.2.1.2. Objetividade conceitual	312
4.3.2.1.3. Relações Conjuntivas (<i>conjunctive relations</i>)	318
4.3.2.1.4. Relações Cognitivas (<i>cognitive relations</i>)	321
4.3.2.1.5. Relação de Substituição (<i>substitution</i>)	323
4.3.2.1.6. Referência Objetiva (<i>objective reference</i>)	330
4.3.2.1.7. Relação de coincidência mental (<i>conterminousness relation of different minds</i>)	334
4.3.2.2. Classificação das emoções (segundo Antônio Damasio)	343
4.3.2.2.1. Emoções de fundo	354
4.3.2.2.2. Emoções primárias	356
4.3.2.2.3. Emoções sociais	357
4.3.2.3. A revelação dos sentimentos por meio da percepção	359
4.4. CONDUTA, IMAGINAÇÃO E VIDA EMOCIONAL NO PERÍODO INTUITIVO	367
4.4.1. Perfil e rasgos de conduta	369
4.4.1.1. classificação dos rasgos de madurez	372
4.4.1.1.1. Características motrizes	373
4.4.1.1.2. Expressão emocional	376
4.4.1.1.3. Temores e sonhos	379
4.4.1.1.4. Personalidade e sexo	381
4.4.1.1.5. Sentido ético	384
4.4.1.1.6. Panorâma filosófico e religioso	386

4.5. CONCLUSÕES PARCIAIS II	390
-----------------------------	-----

4.6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS II	392
------------------------------------	-----

PARTE III
ANÁLISE EMPÍRICA DA AMOSTRA DE ESTUDO
EMPIRICAL ANALYSIS OF THE SAMPLE OF STUDY

5. ANÁLISE DA AMOSTRA DE PESQUISA	397
SAMPLING FOR ANALYSES	

5.1. ANÁLISE DE DEZ NOVELAS CLÁSSICAS INFANTIS COMPARADAS AS SUAS VERSÕES AUDIVISUAIS PARA A IDENTIFICAÇÃO DA CONDUTA DO HERÓI (DE ACORDO COM A ESTRUTURA M.H.J.)	400
---	-----

ANALYSIS OF TEN CLASSICAL CHILD'S NOVELS COMPARED TO THEIR TRANSLATED
AUDIOVISUAL VERSIONS FOR THE HERO'S CONDUCT CHARACTERISTICS IDENTIFICATION
(ACCORDING TO THE M.H.J. STRUCTURE).

5.1.1. The Little Prince (Book)	404
5.1.1.1. The Little Prince (Movie)	415
5.1.2. Mio, my son (Book)	422
5.1.2.1. Mio, my son (Movie)	432
5.1.3. Celia, lo que dice (Book)	438
5.1.3.1. Celia (TV serie)	446
5.1.4. The Magic Pudding (Book)	452
5.1.4.1. The Magic Pudding (Movie)	460
5.1.5. The Adeventures of Pinocchio (Book)	465
5.1.5.1. Pinocchio (Movie)	478
5.1.6. Momo (Book)	484
5.1.6.1. Momo: una aventura a contrarreloj (Movie)	492
5.1.7. Reinações de Narizinho (Book)	497
5.1.7.1. O Sítio do Pica-Pau Amerelo: no reino das águas clara (Movie)	504
5.1.8. Charlie and the Chocolate Factory (Book)	509
5.1.8.1. Charlie and the Chocolate Factory (Movie)	516
5.1.9. Horton hears a Who (Book)	522
5.1.9.1. Horton hears a Who (Movie)	530
5.1.10. The Jungle Book (Book)	537
5.1.10.1. The Jungle Book (Movie)	545

COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND
CINEMA: *primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts.*

5.2. CONCLUSÕES GERAIS	551
GENERAL CONCLUSIONS	
5.2.1. GENERAL CONCLUSIONS	560
(English Version)	
5.3. TESE	569
THESIS	
5.4. BIBLIOGRAFIA GERAL	570
GENERAL BIBLIOGRAPHY	
APÊNDICE 1: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (The Little Prince)	
APPENDIX 1 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 2: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Mio, my son)	
APPENDIX 2 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 3: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Celia, lo que dice)	
APPENDIX 3 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 4: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (The Magic Pudding)	
APPENDIX 4 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 5: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (The Adventures of Pinocchio)	
APPENDIX 5 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 6: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Momo)	
APPENDIX 6 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 7: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Reinações de Narizinho)	
APPENDIX 7 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 8: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Charlie and the Chocolate Factory)	
APPENDIX 8 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 9: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (Horton hears a Who)	
APPENDIX 9 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>
APÊNDICE 10: <i>DADOS QUANTITATIVOS</i> (The Jungle Book)	
APPENDIX 10 <i>QUANTITATIVE DATA</i>	<i>arquivo gravado em CD</i>

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O
CINEMA: *estética primitivista e os problemas referenciais do texto infantil.*

APÊNDICE 11: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (The Little Prince)	575
APPENDIX 11 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 12: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Mio, my son)	583
APPENDIX 12 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 13: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Celia, lo que dice)	591
APPENDIX 13 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 14: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (The Magic Pudding)	599
APPENDIX 14 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 15: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Pinocchio)	605
APPENDIX 15 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 16: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Momo: una aventura a contrarreloj)	613
APPENDIX 16 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 17: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Sítio do Pica-Pau Amerelo: no reino das águas claras)	619
APPENDIX 17 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 18: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Charlie and the Chocolate Factory)	625
APPENDIX 18 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 19: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (Horton hears a Who)	633
APPENDIX 19 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
APÊNDICE 20: <i>DADOS QUALITATIVOS</i> (The Jungle Book)	641
APPENDIX 20 <i>QUALITATIVE DATA</i>	
ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES E FIGURAS	649

INTRODUCTION

For observing some children's mythic elements embodied in literature and cinematographic materials, the main purpose of this project was to describe the critical points affecting the sorts of conceptual references applied on their texts. As many know, the conceptualization process has been studied in different lights by contrasting philosophies and authors from: Plato to Aristotle, San Augustine to Tomás de Aquino, Descartes to Kant, Locke, Stuart Mill, Berkeley, and William James.

Therefore, it becomes paramount to set up a specific branch of philosophic study in order to guide the whole project towards the most suitable theories and methodologies. Thereby, the primitivist context of the Mythological Hero's Journey (M.H.J.) is going to be used for pointing out some specific problems in the formation of concepts in children texts. Thus, both literature and cinema texts are going to work as a support for the registration of the experience in which the Reader insert his/her self. Nonetheless, it is important to mention here that the M.H.J. primitivist context is going to be used as a framework that must be applicable for both extracting data and analyzing children texts. So that, it could be used to identify how the conceptualization process is formed through literature and movie screenplays based on the developmental line on which the heroes— from the sample material chosen— go through up to his/her apotheosis.

Children's conceptualization problems in textual materials are claimed for their insufficient referential experiences in terms of art. To understand what the aesthetical approach arts consists of, it is required that experiences be considered as the main sources of conceptualization embodied in a given text. For instance, as we take this prerequisite in comparison with literature and cinema many evidences of inadequacies for referential concepts arise.

Yet, their primary function as artistic text should respond mostly for the production of sensation by the means of linguistics signs. However, what in fact occurs over this issue is the formation of misconception of what literature and art are supposed to be, specially, artistic materials intended for children.

Children's referential problem in artistic texts, specially, literature and cinema has become of great interest of studies concerning cultural production analyses. Regarding children material production, it is said that there are two main divergent interests for such materials. For instance, in one hand there are authors along with their multiple adult's conceptual references; on the other hand, there are the readers, listeners— children in our case study— with their limited experiences which do not allow them to understand the complexity of such adult's concepts applied in children's texts. Thus, it is suggested here that only children's conceptual reference should be applied, exclusively, in texts for children within the Intuitive Age of development (from 4 to 8 years old).

The reason for this is because children in their intuitive age of development show a special communicative process which draws an important qualitative influence for both the construction of knowledge— regarding their social context—, as well as their individual identity based upon their own aesthetic principles.

In between authors and readers there is a big spatial-temporal gap which needs to be bridged by the best linguistic resources for a reasonable communication and exchange of experiences. For centuries the commonsense view about the nature of communication was that articulated by Locke (1971: 262) «unless a man's words excite the same ideas in the hearer which makes them stand for in speaking he does not speak intelligibly». As we can see, Locke was thoroughly aware of the difficulties of achieving such a communication ideal, or guaranteed form of communication at least.

However, it is known that such a universal ideal sought by Locke does not resist the skepticism of our postmodern society which disbelieves in all that might seem out of the natural and particular relation with the ordinary subject. The problem is that once a proof is accepted as the standard of believability not only must we prove our claims; we must also prove our proofs, and so on, *ad infinitum*. This is what Lyotard (1979: 7) was referring to as he claimed that the postmodern condition is one of incredulity toward metanarratives.

In what concerns exclusively children's texts among the intuitive age (4—8 year old), the response for what Locke once suggested cannot be applied at all. First, because of children's inexperience; second, for the different ways of conceptualization that put both author and readers

apart. Consequently, the only way for which children and adults might communicate to each other should be, for instance, by including special textual components within children's texts. As a result, a common aesthetical feature for children in their intuitive age should show how children in deed perform their cognitive process by means of literary and cinematographic texts.

Thus, the research will take into account children's intuitive age of development along with their exclusive communication process. For such, it will be needed that the theory grounded in the sampling of study be based on primitivist concepts offered for the theory of Magical Realism. From this point and on, the research becomes even more involved with the object of study. As such, it will be possible to identify both similarities and differences about children's textual translation from books into screenplays concerning exclusively children's communicative process. Only after that, the research can begin to be justified for saying that the primitive cultural text, such as myths and all its subsets of aesthetical elements may cooperate to bridge the spatial and temporal gap between authors and children in the texts.

So that, a reasonable communication process should show a much more coherent and trustworthy support for translating literature materials into movie screenplays. However, for such communicative process to take shape is required that the proper aesthetic process for which children's intuitive age passes be called up on. It means that the research will be conducting comparisons between the primitivist concepts used by theory of Magical Realism literature and by child's common conceptions, as the developmental theories suggest.

Apart from that, the use of mythic structures for the communicative process in children's intuitive age is also very important, because it shows the natural attention audiences pay to **popular**¹ materials, especially children whom respond to messages differently from adults. For having different aesthetical elements, child's texts should provide essential condition focused essentially on children's own aesthetical nature.

¹ The notions of popular, populism, and populist will be tretated here accroding to Ben Agger (1992) as he says that popular culture and populism are two possitive factors for the decanonization of **Elitism**. The specific notion of populist might be understood as all political orientations that go towards the popular culture in order to insert ideological arguments. Thus at this point the notion about populist can be either seen as possitive or negative depending on the ideology for which it was applied.

Nonetheless, for being inserted such a popular values into child's texts, one may see that not just popular elements for children identification are used, but also adult's concepts which does not supply children's specific psychological needs in the intuitive age. Thus, instead of being just a playful adaptation into children's cultural text, such popular elements inserted in child's texts should also be seen as a reasonable investment for education concerning cultural materials.

Accordingly, classical literature books began to be adapted and readapted into different media for mass audiences. The story told once in the original book version may not be the same version seen in the films. The criticism we make towards this problem is whatever cultural material might be shown in postmodern societies, one thing is for certain, nothing is for free, and nothing is true unless someone pays for it to be so. Therefore, the notion of culture has been disguised and transformed into the notion of profits and lucrative cultural products as the whole Frankfurt School had proclaimed in its cultural studies.

For instance, to observe how the notion of Culture² has been put apart from its anthropological sense, one might see that all social and economical strategies for its appropriation depends very much on philosophical issues which will consequently affect all other social branches including Science and Religion. The understanding of Culture as well as of all its compounding elements goes through different approaches in human history. In turn, Culture can be seen after three different aspects; first, as food transformation; second, as mourning rituals; third, as a complex language structure. Whatever it be the definition for culture, there is at least one single point of convergences for all of them, which says that culture: is an organizative human procedure for the experiences. This is thus our definition for culture dealt along the research and discussed through different lenses of analyses.

The reason for an approach to a definition such as that, it relies on the type of philosophy segment is used for this research, which tries to follow pragmatically the essential notions for Texts as supports for the experiences by which the subjects involved construct their reality. As such, the research calls into question the Universals elements of truth traced by other

² Culture here in capital letter to refer to all manifestations of humans' productions and results of their cognitive efforts towards nature and reality; integrating with this all possible contexts: social, political, artistic, linguistic, philosophical, familiar, ethical, etc.

philosophical branches. Thus, to respect what the word “truth” stands for in a pragmatic sense, it means that instead of “Universal” elements, this research calls for the importance of particulars elements for the constructions of textual meanings.

For instance, the type of truth based on particulars being referred here is to consider that truth does not exist unless it has been felt for being so. By affirming that, the research is committed to affirming that what makes the sense of truth in the text is nothing else than sensations which are codified by organic stimulus and interpreted by the Brain. In other words, emotions and feelings are the prime particulars involved for the construction of truth by a given text. For all along this research, thus, such a philosophic consideration is going to be worked out as a framework for the data collection and analyses.

Therefore, throughout this investigation the notion for Culture might be understood as a construction of reality for which natural references are founded, demanding for its creation both a practical and psychological need. That is why, thus, Culture in its very basic root may be seen as a prime pragmatic conceptualization of the nature that considers both thought and thing as having the same importance for the construction of knowledge. In short, Culture for satisfying Mind and Body all at once consists in a process rather than just a place where signs are invoked.

The especial consideration made through this point consists of affirming that myths, as being a popular textual tool of language, determine the general context for a given text such as Magical Realism literature texts for which the reason is due to its primitivist religious context. The explanation for this mythical involvement relies upon the kind of truth was implicated for it to be as such. In other words, the mythical episodes narrated were magically realistic, because the ancient primitive culture could experience however what the metaphors were about. Yet, their sacred narrations were seen and understood as truth, for myths were capable of answering conceptually all they wanted to ask. In short, concepts for the construction for the primitivist reality were, indissolubly, united to the perceptive part brought about by the means of Feelings and Emotions, which were stimulated for their intuitive intelligence within their primitivist routine.

According to Mircea Eliade (1974, 2000); Joseph Campbell (1973); Ernst Cassirer (1964, 1979); and Lévi-Strauss (1964) the primitive concept of both world and reality was understood

as an encounter between two different worlds, the upper world (sky) and the sub world (hell). Therefore, everything that existed in the “primitive world” and “reality” had the participation of both “worlds” coalesced into just one. The unity of the telluric and the human aspect is explained not by abstract concepts, but by concrete ones. Ultimately, for constructing their reality, primitive people managed the instability of nature by the means of concrete conceptualization process through which rituals played an important role to confirm and reaffirm their religious reality. The qualities of faith and trust rather than being based in dogmatism, were based on the real necessity of knowledge about questions that implicated life-and-death situations for the group as a whole.

Therefore, after explaining the pragmatic conceptualization used in the primitive cultures, the discussion turns to how different some notions about “culture” and “reality” developed misconceptions into the matter of what is true and false, wrong and right, or rather of what conception and perception are made of. Therefore, such misconceptions caused great influence in human history for affirming that reality only could exist “elsewhere out there” rather than “here and right now.” This point serves just to show a bit more about how the primitivist conceptualization was set apart from the regular understanding of truth and reality. It also shows which specific philosophical misconceptions were used for the term myth and magic become so full of incredulity. For providing such a theoretical material, the research tries to catch upon with some relevant points, which are responsible for bringing about again the term myth to a status of truth.

Briefly, such a distortion for the term myth is marked in history since the dichotomy between Plato’s and Aristotle’s understandings about the universal reality. As many know, ideas and knowledge for the former were just a mere representation of ready-made concepts which just existed somewhere in the intelligible world corresponding as such only to the *a priori* part of the universal reality. By contrast, for the latter, the universal reality was seen as possible to be achieved from the particular to the universal using *a posteriori* deductive methods. Both of them diverged in their specific approaches to the origins of knowledge about a *Universal* reality.

Such a conceptualization of reality based on either *a priori*, or *a posteriori* entities were considered Universals bits of truth for the main philosophical strings all the way from the classic

Greek philosophy to Renaissance approaches. Ordinarily, after the frustrating philosophical intentions of explaining reality and knowledge in the Renaissance, the same sort of search for universals continued being applied by modern thinkers, specially, by René Descartes (1596-1650) for his notion of Dualism. Such dualistic doctrine included Nicolas Malebranche, Leibniz, Blaise Pascal, and **Baruch de Spinoza** as the most important thinkers whom developed their philosophical approach over the segregation of **mind** and **body**.

However, for quoting Spinoza's thoughts it is required closer attention, because he was the only metaphysic thinker responsible for introducing a whole new idea about reality by using the concept of Monism. For Spinoza, nature was only one, and all its substances were made of one unique element that consisted of both *a priori* and *a posteriori* at the same time; thus, both were mediated by the means of **Experiences**. Spinoza, in his work about Ethics and Religious experiences, believed in the existence of a practical *consciousness* which rather than previously already existing, it needed to be developed along the existence of the being.

In other words, the existence of a consciousness for Spinoza, respectively, affected at the same time both concepts and percepts, or rather spirit and body as the same entity. Therefore, Spinoza's monist concept of reality was the first main principle to break up with the Greek tradition of universals and to break up with the dualism of substance proclaimed by Descartes.

In accordance with Spinoza, William James (1842-1910) developed a further understanding for Experience, for he put together consciousness and knowledge as both physical and mental recognizance. For putting together Idea and Matter as the same thing, William James manifested a pragmatic realization of the world based not on universals anymore, but on particulars. Because of this indissoluble view about concept (idea) and matter (percept), William James did not consider the existence of only one reality, but multiple and pluralistic realities were possible existing altogether. It seems that with this new approach to truth and reality, William James, along with Charles Sanders Peirce (1839 – 1914), proclaimed a new approach to logic, which corresponded to a turning back to primitive concrete logic based on the construction of a sensitive logical reality.

Differently from Spinoza, William James affirmed the possibility of existence of such a pluralistic universe, because Experiences, he said, are the only means for the realization of such

realities. Spinoza's monist concept continued existing for James, but not in the sense of substances as the metaphysic doctrine required for being considered as truth. For instance, what James did about such an issue was to eliminate the notion of substance and apply the notion of action and movement through which experiences run. Consequently, paths, circuits, vias, ways, connections, relation, all of these words mean the same thing to James, because they express the continuity and the movement of experience from one to the other, forming thus, another experience, repeatedly so on and so forth as time and space pass by.

William James' pragmatic view of reality is more related to the Natural Realism of the primitive culture, rather than to the rational point applied throughout the whole history of substances, entities, and universals. In turn Pragmatism considers reality as a construction, which is guided harmoniously by both the senses and ideas. In short, concepts and percepts are both at once used for the construction of Reality (practical needs) and Culture (psychological and practical needs).

Nonetheless, as just as the primitive cultures dealt with reality and culture like two interdependent parts of the same "magical" process, Pragmatism, in turn, also considers such values as truth. Accordingly, the term Magical or Magic consists itself in a particular way in which reality is constructed by the means of primitivist concepts through a pragmatic fashion.

To rescue the term "Magic" from the generalized and twisted rationalistic philosophical misconceptions has demanded a whole lot of concerned efforts to establish its primer and essential meaning as truth. For the whole evolutionist and progressionist philosophical thinkers both myths and magic were considered as being permissive lies, because magic with low letter is to show that, for a long time in history, the term was seen as modification and distortion of perceptual reality.

Thanks to the radical primitivism applied on the artistic Avant-Garde movement in the early 20th century, a very important meaning showed up for the appearance of a new philosophical awareness of the term Magic as well as for the appearance of a new artistic aesthetic found in dance, sculpture, and literature of that time.

The new era of conceptualism brought about new values for the term “Magic”. It began to be seen as a special process to construct reality and truth. In another words, such a new era was understood as a time for conceptual hybridism, which wound up being the *aesthetical primitivism*³, according to Camayd-Freixas (1988). Thus, since then it has been best known for its influence for the appearance of the **Magical Realism** as an artistic movement.

This aesthetical primitivism found in the arts of the Avant-Gard movement changed some important concepts of representation, which started from a *Perceptual Realism* towards a *Conceptual Realism* (Camayd-Freixas, 1988); (Camacho, 2006); (Goldwater, 1967); (Gombrich, 2003); (Seymour Menton, 1999). According to Goldwater’s thought (1967), for example, names such as Picasso and Braque are examples of artists who were strongly inspired by the primitivist aesthetic from African’s primitive art. Ordinarily, they were the first ones to adapt primitive concepts of art to emphasize the new fashion of transcription and representation of the three-dimensional perspective of volume. Cubism, for example, is understood as being conceptual representation of reality. The relationship of modern primitivism in Europe with tribal arts was not a mere imitation of its pure plasticity. Instead, it meant a deep insight for conceiving different structures of interpretation which considered the tribal arts as intellectual artefacts indeed made through a special point of view of reality.

Therefore, the idea about a special kind of Realism treated from a conceptual point of view instead of a perceptual one corresponds to both the primitive aesthetic and the Human Being’s desire for truth (Joseph Campbell, 1973; 2005); (Ernst Cassirer, 1953; 1963; 1979); (Paul-Ricoeur, 1999); (Mircea Eliade, 1961; 1974; 2000); (Lévi-Strauss, 1964); (Lévy-Bruhl, 1983; 1987); (Lovejoy & Boas, 1965); (Malinowski, 1974). At this point, there is an important paradigm shift which deals with particular elements belonging to a broader subjective structure in terms of Feelings and Emotions. As a result from this new paradigm, Magical Realism stood out from the dominance of scientificism. For Magical Realism to be understood over this

³ As an example of that new aesthetic era which was influenced for the artistic vanguard movement we shall cite: Pablo Picasso, Rimbaud, Heri Rousseau e Apollinaire.

fashion, it assumed its place as a kind of Realism, which is thoroughly supported by the primitivist conceptualization of reality.

Magical Realism, thus, is a representation of a conflict. It consists of an oxymoron, which is constituted by two different philosophical concepts explored together in order to generate a third brand-new concept. However, for this conflict none of its characteristics is lost. Consequently, both parts integrate into a concept that sums up Magic plus Realism.

This point of explanation is important to affirm that no dialectical relations are admitted here. Instead of that, the research makes use of a kind of concept relation, which deals with pragmatism at its very core. Therefore, a pragmatic relation process requires for the construction of concepts a natural subject performance in which considers Idea and Matter as the same numeric thing: one (experience). Notwithstanding, concept and percept are two interdependent elements of knowledge which are connected by their multiple kinds of possible relations (William James, 1997; 1975); (Eugene Taylor & Robert Wozniak, 1996).

Aside from the pragmatic considerations for the construction of knowledge in relation with reality in terms of particulars (Emotion, Feeling, Volitions, etc.), there is also a particular stress in the syntax of the term Magical Realism, which turns it into a special type of Realism, because on one hand we have Magical (Adjective), and on the other hand we have Realism (Noun). Consequently, the comprehension of this grammatical structure is important to make sure that Magical Realism is formed by a non-mimetic *perceptive* realism. It demands for its reading a broad vision made through pragmatic conceptualization. As a result, such a conceptualization process evokes a communicative process which is based on sensorial meanings constructed from a particular experience registered in a text.

Basically, the interest in developing this research project came with the urge for analyzing the symbolic mythic structures concerning the Mythological Hero's Journey (M.H.J.) grounded in children's Magical Realism literature discourse intended for ages from four to eight years old. The reason for such a limitation in terms of age is because the (M.H.J.) structure shall be both understood and compared to children's Intuitive Age of development as a cognitive tool capable for generating concepts for the educational betterment.

Therefore, the (M.H.J.) structure shall be used for analyzing the insertion of this specific age group into their proper way of constructing reality, which we believe is made by the means of magical realism primitivist conceptualization. Thus, some descriptions and evaluations are to be done concerning exclusively the main **structural**⁴ principles of both Magical Realism literature and the (M.H.J.). That is why, this research tries to advance the understanding of some basic children's intuitive concepts comparatively to the primitive aesthetic of mythic narration.

It means that children make natural use of the symbolic cognitive patterns of narratives just as the primitive cultures used to for validating and giving sense to their experiences (Arthur Applebee, 1989); (Marisa Bortolussi (1987); (Cervera 1991); (Teresa Colomer, 1999); (Juan Delval, 1975). Thus, the cognitive patterns of narrative we are referring to, correspond basically to Animism, Artificialism, and Finalism (Piaget, 1976; 1984). Aside from that, another reasonable point about the similarity of the mythic narrative structures observed existing between **primitivism** and **childhood** in their intuitive age is due to the kind of focus that both of them regularly spend on specific patterns of actions towards the construction of their cultural context.

Such patterns of action are claimed to be constructed by concepts, which concern basically notions of: *religion, ethics, and philosophy*⁵. Ordinarily, either contexts (primitivism and intuitive age) are made by both practical Realism and Magic, all at once. Therefore, it is said that— according to Camayd-Freixas (1988)— both contexts have **ten common feature-conceptions of reality** (*traditions; mystic concept of time; mystic notion of causality; animism and vitalism; natural and supernatural unity; allegory transformation of reality; concrete logic; ludic element of narrative; natural and supernatural tendency*). Accordingly, both contexts can

⁴ This project assumes the importance of structures principles; however, it is **not** assumed or affirmed here **Structuralism** as a dialectical prerequisite of validation of the theory being presented. Therefore, is used the term “structure” only to show the logical relation between common elements found in both myths and children's Magical Realism discourse.

⁵ Our classification of these specific principles of humanity studies in low letters is to preserve their regular concept as such and only to show their basis of their existence and both children and primitivism aesthetic as natural manifestation of the cognitive being.

be called Magical Realism, because their primer Texts are based on simple conceptual structures that make knowledge be developed throughout their specific cultural contexts.

The mythological aspects of the (M.H.J.), for instance, affirm the reminiscence of residual elements of mythic construction in our postmodern society. Yet, nowadays with the increasing development of new technologies it is suggested that Texts be constructed upon the ancient approaches of narratives., because the fusion of both primitive aesthetic and postmodern texts are capable enough generate a great and valid change in the analysis of Culture, which according to Dijk (1989) it is seen as a Text⁶.

The construction of concept from the pragmatic view assures its concreteness, possible not just because concepts are formed by percepts in their initial structure, but also because both of them (percept and concept) are pointed out to be formed by Feelings and Emotions. The human body is the place of realization and concretization of reality through a complex organization of cells, tissues, organs and systems. This affirms that the Brain is considered as the central organ for the organization of all stimulus perceived by the nervous system (Antonio Damasio, 2007); (Jáuregui, 2000). Beyond that, its function is to make possible the categorization and discrimination of any kind of textual meaning toward not just as an individual being, but also as a specie participant in collectivity.

Even though the Brain develops a core function in the selectivity of the stimulus by its countless imaginary industries, it is yet assumed that the Brain only works as a regulator; a kind of refined decoder which takes into account memories, dreams, desires, beliefs, instincts, reflexes, moods, and so forth. As a result, the Brain turns out to be the central organ of registering and producing final images of experiences, even though that it not be the responsible for the whole phenomenon of meaning articulation, which stays beyond of our scope of investigation.

⁶ Note here that Text in capital letter come to differ from the regular "text" common sense understands it, which is seen only as support of authors' expressive content. Inversably, our Text in capital letter means support for which and by which the subjects involved in the communication make sense of both themselves as subject and of their experiences.

Considering Experience as the most important event to promote knowledge as well as to construct reality, one might ask: are all experiences equal to everyone? What do people understand by means of their experiences?; and is it necessarily the same thing for one as it is for the other? Do people have different conceptions about a given object? All these questions provoke the curiosity for studying texts as objects constructed and registered through experiences.

To understand these philosophical questions is important to understand the particularities for children's communicative process. Thus, through it is possible to see what is intended for fulfilling children's psychological needs by the means of both literature and cinema (Marisa Bortolussi, 1987); (Cervera, 1991); (Teresa Colomer, 1999).

Accordingly, the questions about these cultural children's materials rise up questions, such as: who is the actual **receptor** for the message in a specific child's materials? What does the message consist of? What kind of knowledge can children construct with those specific cultural materials? Can they really construct their reality through such cultural materials, or do they merely get "already-made reality done"? Do the authors respect children's own nature of conceptualization? What is missing?

Consequently, as we approach the studies of children's literature and cinema, specially Magical Realism, we become committed to finding, too, a playful relationship between subject (children) and culture (literature, cinema) by the means mythic contextualization, which concerns Animism, Finalism, and Artificialism based on the (M.H.J.) structure as the framework for children's literature and cinematographic texts.

As it has been mentioned, the creation of myths and rituals in the ancient cultures correspond neither to exactly explain what the world is about, nor entertain the group with their narratives; instead of that, to lead the group to a collective consciousness of integration and union. However, it is assumed that their narratives were playful for the pleasure promoted for their audience. Moreover, narratives were playful, too, because they worked out as an intermediate text between different realities which are conventionally explained by the possible worlds of fiction, (Lubomír Doležel, 1998).

At this point narrative assumes a special treatment as a natural human cognitive tool for both developing knowledge and organizing experiences logically (Branigan, 2001); (Joseph Campbell, 2005); (Cassirer, 1979); (Jurij Lotman, 1977); (Mayordomo, 1998). As result of the importance of narration, Culture is created by verbs and expressions, which is inexorably attached to the core of its structure of registration (the Subject) or, to which concerns our case of study: children within their Intuitive Age.

The first theoretical chapter for this research introduces the conception of primitivism as a logical process of construction of reality and acquiring knowledge. It also introduces the relation between primitivism and the Mythological Hero's Journey (M.H.J.) for the construction of Magical Realism literature. Thus, this discussion is about the principle of language for the construction of Culture as a text.

Then, Magical Realism is pointed out to be a natural human realization rather than just a specific celebration of a literary branch dated in a particular point in time. However to make such differentiation it is required to contextualize readers into the specific known point for the term Magical Realism, which gained prestige along the influence of the Avant-Garde arts along with the political and philosophical disregards toward the European social scenario in Franz Roh's time (1925), specially, in Germany and France.

Yet in the same chapter, the research introduces the theory of Magical Realism drafted by Camayd-Freixas, (1988) along with the theory Seymour Menton's (1999) theory, which points out the pictorial influence in Magical Realism literature according to the original Franz Roh's view. The focus of this chapter is to develop a theoretical contribution for the primitivist aesthetics of the Magical Realism literature, in a larger and more in-depth. As such, it will be focusing on both principles belonging commonly to the Logic of the Possible Worlds described by Lubomír Doležel (1998) and to the M.H.J. structure according to Joseph Campbell's (2005) *Monomyth* theory.

Lastly, a basic descriptive analysis of the M.H.J. structure is to be made through the psychoanalysis approach regarding the application of the Archetypes principles for the professional for screenplay writings, according to Christopher Vogler (1992).

In the second theoretical chapter, Magical Realism aesthetics is introduced and explained by the process of children's logic-affective construction of symbols in the intuitive age (4—8 years old). The intention for this chapter is to focus on the pragmatic communicative similarities between primitivist conceptualization process and children's intuitive age. It discusses the most important intuitive characteristics such as Animism, Artificialism, and Finalism; and it includes the aesthetical characteristics of play as an organizational process to construct symbols and reality.

In addition, the Freudian approach to the affective aesthetics of the Play in children's imaginary world is described, along with Piaget's theory about children's intellectual development. This part is to introduce the functionality of Feeling and Emotions along with Intelligence as the key elements for the social development. Furthermore, Freudian's two main conceptual procedures about the unconsciousness, which children go through along their dreams and fantasies, are also presented in this chapter for the classification of the imaginary world in children's intuitive age.

In the third theoretical chapter, the concept of childhood contextualizes in a brief historical discussion how children were seen in different epochs, as well how they began to be incorporated as an important group in society. Along with it, some key elements related to the primitivist aesthetic describes the importance of folklore to mark the origins of children's literature showing thus, as such, children's literality formed by the same conceptual elements found in the roots of myths.

Yet, another point mentioned in this chapter is the core challenge in which children's referential problems are found in literary and audiovisual texts. In other words, it also deals with the referential problem children have in understanding Realistic Arts such as novels. Ultimately, it is pointed out that children (4—8), for not having undergone grown-ups experiences, are not able to register themselves in textual materials in which are not used primitivist aesthetic found commonly in both myths and folklore.

Consequently, the following subchapters are responsible to describe and to provide readers with a special approach to children's most common referential problems in both literary and cinematographic texts made out by the means of pragmatic conceptualization process. For it,

notions of Feelings and Emotions as well as Experience and Relation of experiences are described to explain how children **construct** pragmatically their knowledge, as well as to show how concepts are formed following primitive types of conceptualization.

Considering this level of theoretical investigation, the classification for Emotions and Feelings according to Antonio Damasio (2007) is offered to point out three basic evolutionary categories on which go up to the social level. So, it is at this social level that Feeling and Emotion are important to be analyzed in their literary and cinematographic texts. Yet in this chapter, the typical emotional conduct in children's experiences are shown through their common aspects found exclusively within the Intuitive Age (4—8).

The fourth and last theoretical chapter is to present the main concepts children in the Intuitive Age need to understand for a reasonable communication process through texts. For taking this in consideration, this chapter is also to provide pragmatic means for the satisfaction of some important child's concepts. Consequently, children's concepts from the ages of 4 for 8 years old are going to be analyzed to have their main primitivist characteristics unfolded.

Only after the fourth theoretical chapter, the research begins to present the first empirical data collected from the sampling materials. The presentation is organized from the oldest audiovisual material to the newest released in the marketplace. Following this order, the quantitative section presents the theory applied for this research, while the qualitative section is going to make out a critical analysis for some describing some important primitivist fragments found in the audiovisual materials in order to compare with the data obtained in the literary novels. As such, it is possible to see in details which kinds of concepts are most used in the narrative of both novel books and movies.

Consequently, it is possible to measure the conceptual development line through the M.H.J. structure, for it to identify the specific child's referential problems in the communicative process applied in the both texts. As a result, it is expected that the pragmatic relations may be useful for fixing such referential problems by means of the primitivist aesthetic found in the Magical Realism.

JUSTIFICATION

In December 10, 1948 the General Assembly of the United Nations adopted and proclaimed the Universal Declaration of Human Rights. In addition to that, the Assembly called upon all Member countries to share the Declaration which should be expounded in all educational institutions regardless of the *'political status'* of the country. Following that statement, it was determined that all countries needed to think strategically about human rights in order to encompass children as citizens who should have specific needs fulfilled cooperatively with family, educational institutions, and government. By following that, each country was supposed to try to accomplish specific obligations and responsibilities towards children's rights preservation.

Therefore, children were guaranteed additional rights, notably under the *UN Convention on the Rights of the Child* which is known by being the most widely ratified human rights treaty ever in human history. It assured that children, independently, from their nationality, religion, and political context must depend on the adult conceptualization of world to look after them, to defend their rights and to help them develop and realize their potential. In other words, they said that children did not have the ability of reasoning in their own behalf as actual citizens.

The implementation of children's rights gained more power as UNICEF became a permanent part of the United Nations System in 1958. Since then, such an institution has been committed to protecting children's rights for helping them to fulfil basic needs, and expanding their opportunities for their full capacity. The motives UNICEF finds to develop such a mission are based on the 'founding father' principles of the *UN Convention on the Rights of the Child* mentioned above. Thus, the convention imposed legally the first binding international alternative to encompass the entire scope of human rights such as civil, economical, political, social, and cultural rights. It was possible, for instance, to depict a new approach to the needs specificities of children based on the same scope as human rights.

Accordingly, in 1989 world leaders realized that children needed their own specialized convention, which could discuss and provide the reasonable sources for their specific need

towards socialization and development. According to this view all persons under the age of 18 years old were classified as children who require different treatment from adults. As a result, the new Convention developed, set out children's rights in 54 articles and two optional protocols.

Basically, the articles spelled out by the Universal Children's Rights can be folded into four main conceptions or categories of rights accordingly: survival; development to the fullest; protection from harmful influences, abuse and exploitation; and full participation in family, cultural and social life. These four main categories were summed up from the 54 detailed articles of the Convention. Later they turned into four strong principles embodied in terms of: non-discrimination; devotion to the best interests of the child; the right to life, survival and development; and respect for the views of the child.

Therefore, justification for this project is based on the revision of such principles and categories of the Universal Children's Rights, specially, the two points based on the devotion to the best interest of children, and respect for the view of the child. This project is committed to discussing and studying which between the two of the main concepts of the children's rights does not correspond to both their natural and specific needs towards their full development as their rights assures.

Ordinarily, by knowing such phenomenon involving children's rights concerning exclusively both the production of children's cultural materials and the devotion to the best interest of children; thus, the main goal for this critical study arose along with the personal interest of study mythic structures and the ancient aesthetical elements embodied in today's media. Consequently, after revising some important usages of mythic structure in the mass media, we decided to pay close attention to the possible uses of myths as truth, as well as to its meaningful structure latently framed in both literature and audiovisual texts intended for children. As a result, both literature and cinema texts shall be compared one to the other in order to show how such texts handle children's cultural and psychological needs in respect to their specific rights.

Children, as with all other minority social segments such as homosexuals, transsexuals, disability persons, elderly people, and women (in terms of empowerment in the global

marketplace) have been put apart from the actual political decision. Their stereotypical roles are ideologically preserved in the cultural materials, thus their universal rights disrespected.

Regarding exclusively children the discrepancies of interests are vast; first, because as a type of minority children are not economically productive; as such, dependent economically, morally, and psychologically on adult's guidance. Rather than being understood as citizens who demand specific rights, children only are seen by the global market as potential consumers. As a result, children's conceptualization process seem not follow the expectations for the formation of conception suitable for childhood which should correspond to same right principles children were given by the Universal Convention.

However, the criticism made by this project is not exactly focused on the statement written about children's rights, —with which we agree— but essentially the fashion under which they were dictated. For instance, is not hard to find samples of children's cultural materials that are not suitable to children's true needs. Almost all materials available in either literary (books, cartoons, etc) or audiovisual materials (animation movies in general) available for children in the mass media today, do not take in consideration children's own valuation process and conceptualization of reality.

Moreover, it is important to be said that the ideological economical prospective applied to children materials seem to make use of the children's rights only to guide production toward a utopic model of education; whereas, the main message is dedicated to the persuasion of adults whom will effectively consume such product by purchase them. In other words, children are not the actual consumers of such texts. Because children do not have economical power, parents and the majority of the educational institutions are consequently led to verify the concept of truth to such materials just because they appear covered and framed by the superficiality of the “well-being politics”. As such, more important than the children's rights are the *copyrights* which seem to matter more in this case.

Rather than trying to transform the way cultural production are made, it is suggested here though, is that the integration of child's texts be mixed with children's own nature of development. Consequently, not just their right principles, but also education betterment shall be possible to be achieved by forming critical adults. For accomplishing such a large mission is

required that child's literary and cinematographic producers take in consideration the referential problems children have towards adult's contextualization. In turn, child's texts need to be intended since the first stage of its production for children as: the real consumers and receptors of the message.

As a result, instead of considering children as an empty entity and handicapped group for which the conventional politics stands so strongly, they should be seen as active and full of decisions at the time to choose the best cultural texts provided by a much broader perspective suitable to own communicative process. This simple action could encompass children as effective citizens whom demand not just specific attention, but also specific treatment and cultural facilities for their own.

That is why, we offer throughout this entire work: a pragmatic means for accommodating both aspects of communication: production and reception; meantime, is offered a philosophical and methodological review as well. In one hand, there is the production segment for which the research offers specific points that differentiate children's aesthetic from the adult's. On the other hand, there is the reception segment for which is offered: a pragmatist communicative process based on primitivist conceptualization. As such, cooperatively both segments are capable to offer a logical and efficient approach to children's communicative process conserving thus didactic and entertainment principles suitable for them. Afterward, such pragmatic communicative process developed shall work out as an instrument of analysis for child's literary and cinematographic texts oriented, exclusively, to the reception of the Intuitive Age.

Psychologically, the advantages are various. To take in consideration solely our age group, children could be stimulated to develop their natural intuitive emotional intelligence for their gradual social adaptation, inasmuch as they could have their cognitive process adapted into suitable texts.

Even though such a process might seem to be a simple and obvious structure through an adult's point of view, for children, nonetheless, it represents a matter of survival that must be developed fully a bit at a time throughout their whole lifetime of experiences. However, it is assumed here that children naturally change their view of reality along with the following age group. Thereby, the way of conceptualization of reality also changes, not exactly in terms of

quantity as it does in terms of quality, which presumably winds up affecting children's qualitative way of actuation in society.

The most reasonable and levelled way to disclose the utterances in children's conceptualization shall be done by the means of both texts which are intended for them, and the context in which they live. However, by mentioning the word context, it is important to clarify that, as such, it is not exactly about the Social Context we are referring to; instead of that, we are referring to a much broader context which all children— at least in their Intuitive Age— seem to share, namely, the Primitivist Context. For such context mythic elements are alive in which children make use naturally to construct meaning through their experiences.

This is why it is so important to have appropriate texts for each specific age group. Children are not all the same; this is an obvious affirmation. However, it rests upon a very thin and delicate layer that separates the understanding of what is particular and different to children and of what is common. In terms of differences, it shall be cited: as ethnicity, political influence, forms of education, religions, family and so forth. In short, children have and share different social contexts within different cultures.

Nonetheless, they have a specific common characteristic, which is inexorably related to their age group or social context they belong to: their cognitive biological structure. This is the point on which this project focuses more attention, and for which is so important to consider the specificities of an aesthetical primitivism based on a common framework. Thus, the Mythological Hero's Journey is used to reveal the layer of what is particular and common among child's texts. In other words, the M.H.J. structure will work out to connect different contexts worldwide and put them together into a same and broad context called here: Children's Magical Realism.

Aside from that, the M.H.J. structure also might point out the differences in terms of utterance between the classical children literature books discourse and their translated version into the cinema discourse about which we believe might have grounded large differences in terms of quality compared to the original literal version embodied in the books.

For doing so, such a type of text enjoys the common cognitive feature children have for creating their reality towards their self-development. The project, thus, attempts to categorize children's intuitive age as an age group that present all the primitivist categories found in the Magical Realism of literature. Consequently, children's intuitive age is classified as magical realist.

Ultimately, the research affirms to which concerns comparatively children's texts presented in different cultural contexts that it seems to be efficient for the integration of a common framework for children's communicative process— in accordance with their intuitive cognitive process— into their local contexts. Consequently, Magical Realism framed with the M.H.J. reveals not just the possibility to communicate adequately with children across countries, but also can be used as a framework for education, which combines all the didactic aspect of myths with the ludic sense of play. As a result, child's cultural materials concerning primarily literary and audiovisual materials will be responsible for integrating effectively children as actual citizens into society. Aside from that, parents and educational institution will be assured that this is the closest approach one can take in order to communicate with children within their Intuitive

1. METHODOLOGY

1.1. THE DEFINITION OF THE OBJECT

The importance of knowing the common mythological structure used in the framework of both children's literature and cinema is what best defines our object of study, for it provides answers for children's referential problems within their Intuitive Age. Therefore, the Mythological Hero's Journey is used descriptively as an adaptative framework for the analyses about the communicative process between literature and cinema texts.

The reason for this is because child's textual materials, such as literature and cinema should, first be understood as an artistical material, then it must be oriented to children as the main receptors of the message to be considered as such. Marisa Bortolussi (1987), Teresa Colomer (1999), and Juan Cervera (1991).

Consequently, this work consists itself of a pragmatic approach to children's artistic material under the primitivist aesthetic perspective, which shall point out similarities and differences between the evolution of the hero in classical literature novels as well as for their audiovisual version translated into cinema screenplays. Along with it, some specific referential problems children go through in assimilating concepts not belonging to their own conceptualization process is to show how the communicative process between children's literature and cinema (within the Intuitive Age) consists of.

1.2. HYPOTHESES OF WORK

Therefore, beyond the mythic structures within children's literary and cinematographic texts, this work also is to provide a critical analysis about the terms and conceptions, which belong exclusively to children's referential background. Thus, the problem to be investigated by this research surrounding both reception and production for child's textual materials is as it follows: How can the primitivist concepts found in both Magical Realism theory and Mythological Hero's Journey structure be used to identify children's textual reference problems within the Intuitive Age through literature and cinema?

H1) Children's referential problems within the Intuitive Age can be regulated by introducing primitivist elements that can be found in both Magical Realism theory and the Mythological Hero's Journey structure (M.H.J.).

H2) Children's communicative process between literature and cinema is formed pragmatically by means of the emotions and feelings observed by the Hero's developmental conduct in the textual narrative.

1.3. THE OBJECTIVES OF STUDY

- **GENERAL OBJECTIVE**

The general objective is to develop a pragmatic communicative structure for identifying children's textual reference problems within the intuitive age. Such structure is exclusively intended for both children's literature and cinema. The reason for this kind of communicative process responds to be for fulfilling children's specific psychological needs; letting them create their specific space of experience, providing a significant betterment in terms of education; creating an appropriate way to integrate them into society.

- **SPECIFIC OBJECTIVES FOR OUR THEORY DEVELOPMENT**

- To identify the common mythical contextual structure grounded in both Magical Realism literature and cinematographic texts in comparison to Children's Intuitive Age of development.
- To verify if the Mythological Hero's Journey structure can be used as a common archetypal context found in both children's magical realism literary books and movies.
- To approach at the study of reality through a constructivist and pragmatic perspective.
- To classify the main structures for children's construction of reality by the means of Emotions and Feelings for the formation of conceptions.
- To study the importance of Texts for the construction of a common space where the subject inserts his/her self by the means of their experiences.
- To classify the conduct of children within the Intuitive Age based on their common emotional and imaginary characteristics.

- To present a communicative process adaptation from children's literature books to movies.
- **SPECIFIC OBJECTIVES FOR THE PRACTICAL ANALYSIS**
 - 1st.** To analyze how Magical Realism theory can be used for the referential problem in children texts.
 - 2nd.** To trace common mythic elements in the Magical Realism discourse available both in literature and painting for which belong to the same aesthetical elements for child's texts with the Intuitive Age.
 - 3rd.** To study the specificities of the primitivist aesthetics found in the Magical Realism theory the and its possible applicability in child's texts.
 - 4th.** By comparison, to identify which classical novels intended for children in/out of the intuitive age present higher levels of incidence for the referential problems in the communicative process found in both literary and cinema texts.
 - 5th.** To identify which kind of referential problems are presented the most in the classical novels intended for children in the intuitive age by analysing the conduct characteristics of the hero through the M.H.J. structure.
 - 6th.** To find the common features of the hero's conduct development in the narrative after being identified which narrative is more suitable for our age group, thus the basic conceptual elements described along with our theory are to be applied.
 - 7th.** To identify the causes for the referential problems in the child's texts analysed.
 - 8th.** To observe in which stage of the M.H.J. structure the referential problems occurred mostly in the narrative of story as well as to provide specific causes for such problems identified.

- 9th.** To identify among the stories (suitable or not to our age group) the pragmatic features of the hero's conduct which might determine a common type for his/her protagonization in the narrative by using the structure M.H.J. for showing those.
- 10th.** To study the importance of a pragmatic application of the emotional function for the psychological evolution of the hero in the narrative of the story, as well as to identify how such application may work for regulating the communicative process for children's literature and cinema.
- 11th.** To study the possibility of usage of the M.H.J. structure for correcting the referential problems possibly found in the literary novels and cinematographic screenplays.

1.4. DEFINITION OF THE SAMPLE OF ANALYSES AND METHODS OF STUDY

The sample of analyses of this project consists of ten children's classical materials embodied in both literature and cinematographic language, which sum altogether 20 samples from 10 different countries distributed among the 5 continents: (Europe 6), (America 2), (Asia 1) and (Oceania 1). For the selection of these sample materials, six important prerequisites needed to be reviewed and filtered to be considered as appropriate for the analyses:

- ✓ All the materials analyzed should be first published in literature books and then adapted into movie screenplays presented on either TV or Cinema.
- ✓ All the materials should belong to the classical children's literature.
- ✓ All chosen authors of such materials should have had a great importance during their life time for children's literature in history whom had their main works translated worldwide into different languages.
- ✓ The authors must have different nationalities spread throughout five continents.
- ✓ All the materials should have the Mythological Hero's Journey structure activated in their narratives.
- ✓ All the materials should have common folklorist elements activated in their narratives.
- ✓ The materials chosen should have the same magical elements found through the aesthetics for the Magical Realism structure.

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

The following chart shows the materials arranged from the oldest to newest according to the audiovisual publication available in the market place.

AUTHOR	BOOK	COUNTRY	YEAR	Audiovisual material	YEAR	
ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY	<i>The little prince</i>	France	1943	FILM The little prince	1974	✓
1 ASTRID LINDGREN	<i>Mio, my son</i>	Sweden	1973	FILM <i>Mio, my son</i>	1987	✓
2 ELENA FORTUN	<i>Celia lo que dice</i>	Spain	1929	TV SERIES <i>Celia</i>	1993	✓
3 CARLO COLLODI	<i>The adventures of Pinocchio</i>	Italy	1883	FILM <i>Pinocchio</i>	1999	✓
4 NORMAN LINDSAY	<i>The magic pudding</i>	Australia	1918	FILM <i>The magic pudding</i>	2000	✓
5 MICHAEL ENDE	<i>Momo</i>	Germany	1973	FILM <i>Momo: una aventura a contrarreloj.</i>	2001	✓
6 MONTEIRO LOBATO	<i>Reinações de Narizinho</i>	Brazil	1921	FILM Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras	2001	✓
7 ROALD DAHL	<i>Charlie and the chocolate factory</i>	United Kingdom	1964	FILM <i>Charlie and the chocolate factory</i>	2005	✓
8 DR. SEUSS	<i>Horton hears a who!</i>	United States	1956	FILM <i>Horton hears a who!</i>	2008	✓
9 RUDYARD KLINPLING	<i>The jungle book</i>	India	1894	FILM <i>The jungle book</i>	2010	✓
10						

METHODS OF STUDY

The methodologies chosen for this project will consider the cognitive process of communication existent between children's literature books and audiovisual materials. Therefore, Constructivism and Pragmatism is used philosophically to guide the methods and instruments for both collecting and analysing the data found in the materials studied.

In the first stage for the collection of data was used a quantitative inquiry, which guided the research towards numbers of frequency, localization and detailed description of the data. Thus, it was used the software: Excel 2011 which showed the specific objectives arranged in separated charts. The choosing for such a software program was due to its accessible tools, which allowed charts and draws to be used in a categorized manner, along with the variables presented statically by the means of graphics and tables. The importance for this stage relies on the possibility of measuring and categorizing the concepts used in the classical children's literature books as well as in their translated audiovisual format available in the most recent market release.

For the second stage, the collection of data used a qualitative inquiry, which involved a critical analysis from the audiovisual materials. The combination between the quantitative with the qualitative data provided a great cooperative support for the main stakes for the theory defended by this research.

For the two types of data collection, a **Content Analysis Method** was chosen for offering a suitable category of analysis in its core: the *Relational Analysis*. This type of content analysis is important to the investigation, because it offers a semantic approach the conceptual relation grounded in the sampling. Thus, it is expected that such a method should present strong fidelity for the analyses of the primitivist concepts found in the magical realistic discourse. For such analysis process some work must be done previously in order to encode the concepts expected to be found in the texts of the books, then recode them in order to contrast their relationships found in the text of the audiovisual materials. As such, it is required to set up the type of relationship with which this project concerns.

Therefore, among the three subcategories of relationships (Affect Extraction, Proximity Analysis, and Cognitive Mapping) the **Cognitive Mapping** was chosen for having a much broader scope of actuation and for attempting to take the two other processes further by representing their relations visually. Whereas, affective and proximal analysis functions primarily within the preserved order of the text, cognitive mapping attempts to create a model of the overall meaning of the text. This can be represented as a graphic map showing relations among concepts.

Other reason for choosing the Cognitive Mapping instead of the others is because it works out good for the comparison of semantic connections across texts within the so-called map of analysis, which allows by comparisons, to explore how meanings and definitions shift across people and time (Klaus Krippendorff, 2004). By revealing the scope of analysis through a content analysis framed by a relational analysis among concepts, this research must follow some specific steps all the way from description of the sample to the coding of the data until it finally shall be ready to be analyzed qualitatively.

Step 1- Description of the Sample of Analysis.

For this first step a descriptive chart is offered from sample of analysis. It follows basically the main information required to contextualize the research into some information about the main changes such materials have gone through until the present time (2011). Yet in this first part, a brief informational history about the authors as well as their contribution for children's literature is shown. Therefore, as an extension, such information will also be connected with a brief description of the content of the books regarding chapters names, episodes (if applicable), and illustration description.

Step 2 - Reduce the Text to Categories and Code for Concept Patterns.

The reduction of the text to categories and codes represents a systematic procedure that takes into consideration the questions to be answered by the research, which primarily concerns with children's referential text problems within the Intuitive Age (4-8 years old). Thus, **four** frameworks of analysis: (1. The structure of the mythological hero's journey); (2. The primitivist concepts for the Magical Realism theory); (3. The Pragmatic function of emotions for the Hero's

Development in the narrative); (4. Basic child's concepts within the Intuitive age of Development), will be put altogether in order to generate conceptual codes for the **systematic relational analysis** between the literature books and audiovisual materials.

Step 3 - Exploration for relation patterns among Concepts.

After encoding the main concepts regarding the four frameworks used to describe the insertion of children into the primitive and intuitive conception of reality, now it is required to define the type of conceptual relation to be explored for showing **children's magical realistic conceptualization process**. Therefore, according to the three types of exploring the relation among concepts by a relational analysis (Strength of relationships, Sign of a relationship, and Direction of the relationship) it will be used the **Sign of a Relation**, because this type refers to whether or not the concepts encoded are positively or negatively related to phenomenon in question. For this research, the pragmatic approach will describe the conceptual relations existing between the Magical Realism and the Intuitive Age common concepts via the M.H.J. Therefore, it will be possible to identify the degrees of similarity and difference between the books and the audiovisual material chosen to be analyzed.

Step 4 – Performance of a Statistical Analysis

In this level of the research figures must be described statistically for controlling the **variables** and the **distribution** of the conceptual relationships extracted from the sample materials. For this level will be used a Descriptive Statistic which will operate by offering: frequency counts, (positive and negative values), means, and standard deviations. The method to be used must consider the relationships among variables which deal with **correlation** using values randomly chose by the software.

Step 5 – To Map out the Representations

Afterwards the representation, the research continues mapping out the conceptions as well as its relations by using a Mental Mode offered by the **cognitive science**. Thus, to create the model, first the texts will be converted into a map of concepts and relations; the map analyzed then on the level of concepts arranged and distributed along with the relationships formed by the three different frameworks.

Step 1- DESCRIPTION OF THE SAMPLE OF ANALYSIS

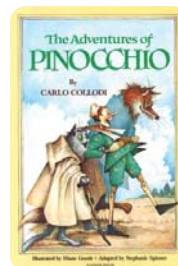
(Chart for collecting TECHNICAL data from the samples of analyzes.)

<p><u>Author:</u></p> <p><u>Title:</u></p> <p><u>First Publishing Date:</u></p> <p><u>English Version:</u></p> <p><u>English Translation by:</u></p> <p><u>Illustrator:</u></p> <p><u>Published by:</u></p> <p><u>Analyzed Publishing Date:</u></p>	<p>Author's National Flag Picture</p>	<p>Sample Pictures</p>
<p><u>Title:</u></p> <p><u>Audiovisual Material:</u></p> <p><u>Genre:</u></p> <p><u>Date of Release:</u></p> <p><u>Running Time:</u></p> <p><u>Editing:</u></p> <p><u>Music:</u></p> <p><u>Director(s):Music</u></p> <p><u>Screenwriter(s)</u></p> <p><u>Production CO.:</u></p> <p>DATA COLLECTION IN:</p>		

Author: 1. CARLO COLLODI

Title: *Le avventure di Pinocchio*

First Publishing Date: 02/1883 - ITA



English Version: The Adventures of Pinocchio

English Translation by: Ercole Guidi

Illustrator: Frederick Richardson

Published by: The John C. Winston Company

Analyzed Publishing Date: 1927

DATA COLLECTION IN: 10/10/2010

Title: Pinocchio

Audiovisual Material: Film

Genre: Animation

Date of Release: 7. 9/1940 – U.S.A.

Running Time: 88 minutes

Editing: Art Babbitt (Animation director)

Music: Leigh Harline

Director(s):Music Ben Sharpsten, Hamilton Luske, Norman Ferguso, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Beil Roberts

Screenwriter(s) Aurelius Bettaglia, Otto Englander, Edman Penner, Joseph Sabo, Ted Sears, Web Smith.

Production CO.: Walt Disney Productions

DATA COLLECTION IN: 10/08/2010



Therefore, defining in separate all of the authors and their respective **materials** chosen to be analyzed, the first author's name to be mentioned is Carlo Lorenzini, best known by the pen name Carlo Collodi. The name "Collodi" is to make reference to a small town in the region of Pescia, in Italy where Carlo Collodi's mother was born.

Carlo Collodi was a journalist and writer who make lots of fame for writing children's literature books. He was born in Florence in November 24, 1826 and passed way in October 26, 1890. Deriving his early youthhood, Collodi joined in 1848 to the Tuscan army as a volunteer when he was just 22 years old. But, it was just after this period that Collodi became interested in political issues as he developed several critique works through his satirical newspaper *Il Lampione* founded in July 13, 1848, which was censored in the following year by order of the Gran Duke of Tuscany in 1849.

However, it was only after 1856 that Carlo Lorenzini became famous by his nick name "Collodi" when he used it to disguise, from the censorship of that time. The important reason for Collodi's name had become so famous relies upon the publication of two important works of his such as: "Gli amici di casa" and "Un romanzo in Vapore. Da Firenze a Livorno. Guida storico-umoristica". In 1860, his satirical newspaper: *Il Lampione* re-emerged and helped even more the name of Collodi to become more popular. Nevertheless, it was only in 1883 that Carlo Collodi had a significant prestige after the creation of the book: *The Adventures of Pinocchio* (*Le avventure di Pinocchio*) since which has been used for many new adaptations. Pinocchio is carved from a piece of pine by a woodcarver named Geppeto in a small Italian village; he was created as a wooden puppet, but dreamt of becoming a real boy. The name *Pinocchio* is Italian name for "Pine Eye".

SUMMARY OF THE STORY

When the gentle woodcarver Geppetto builds a marionette to be his substitute son, a benevolent fairy brings the toy to life. The puppet, named Pinocchio, is not yet a human boy. He must earn the right to be real by proving that he is brave, truthful, and unselfish. But, even with the help of, a cricket who the fairy assigns to be Pinocchio's conscience, the marionette goes astray. He joins a puppet show instead of going to school, he lies instead of telling the truth, and he travels to Pleasure Island instead of going straight home.

Yet, when Pinocchio discovers that a whale has swallowed Geppetto, the puppet single-mindedly journeys into the ocean and selflessly risks his life to save his father, thereby displaying that he deserves to be a real boy. However, the original ending was unhappy and allegorically dealt with serious themes. In the original, serialized version, Pinocchio dies a gruesome death—hanged for his innumerable faults, at the end of Chapter 15. At the request of his editor, Collodi added chapters 16–36, in which the Fairy with Turquoise Hair (or "Blue Fairy", as the Disney version names her) rescues Pinocchio and eventually transforms him into a real boy, when he acquires a deeper understanding of himself, making the story suitable for children. In the second half of the book, the maternal figure of the Blue Fairy is the dominant character, versus the paternal figure of Geppetto, in the first part.

CONTENTS OF THE BOOK:
The Adventures of Pinocchio

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – How it Came to Pass That Master Cherry the Carpenter Found a Piece of Wood That Laughed and Cried Like a Child.....15	<i>Pinocchio and his companions walked and walked until they came to the red crawfish.....(frontispiece)</i> <i>Master Cherry struck the wood a tremendous blow 16</i>
2 – Master Cherry Makes a Present of the Piece of Wood to His Friend Geppetto, Who Takes It to Make For Himself a Wonderful Puppet, That Shall Know How To Dance and to Fence and to Leap Like an Acrobat.....19	<i>The piece of wood Struck Geppetto a terrible blow.....21</i> <i>“Give me back my wig”, screamed master Antonio.....23</i>
3 – Geppetto Having Returned Home, Begins at Once to Make a Puppet, to Which He Gives the Name of Pinocchio. The First Tricks Played by the Puppet.....26	<i>Geppetto rushed after Pinocchio.....29</i>
4 – The Story of Pinocchio and the Talking Cricket, from Which We See That naughty Boys Cannot Endure to Be Corrected by Those Who know More Than They Do.....32	No Illustration
5 – Pinocchio is Hungry and Searches for an Egg to Make Himself an Omelet; but Just at the Most interesting Moment the Omelet Flies Out of the Window.....35	<i>The chicken spread its wings and flew away.....37</i>
6 – Pinocchio Falls Asleep With His Feet on the Brazier, and Wakes in the Morning to Find Them Burned Off.....39	<i>The wind whistled angrily.....40</i> <i>Little by little his feet burned away.....41</i>

7 – Geppetto Returns Home, Makes the Puppet New Feet, and Gives Him the Breakfast That the Poor Man Had Brought for Himself.....43	<i>"I cannot Stand," Sobbed Pinocchio.....44</i> <i>He made Pinocchio a suit of clothes from some wallpapers that was covered with pretty flowers.....47</i> <i>Pinocchio ate the first pear in two mouthfuls.....49</i>
8 – Geppetto Makes Pinocchio New Feet, and Sells His Own Coat to Buy Him a Spelling Book.....51	No Illustration
9 – Pinocchio Sells His Spelling Book That He May Go to See a Puppet.....55	<i>Pinocchio sold his book for twopence.....58</i>
10 – The Puppets Recognize Their Brother Pinocchio, and Receive Him With Delight; but at That Moment Their Master Fire Eater Makes His Appearance and Pinocchio Is In Danger of Coming to a Bad End.....59	<i>The audience laughed at Harlequin and Punchinello.....60</i> <i>The puppets carried Pinocchio on their shoulders.....62</i> <i>Pinocchio pulled out the money that Fire Eater had given him.....65</i>
11 – Fire Eater Sneezes and Pardons Pinocchio, Who Then Saves the Life of His Friend Harlequin.....67	No Illustration
12 – The Showman, Fire Eater, Makes Pinocchio a Present of Five Gold Pieces to Take Home to His Father, Gappetto; but Pinocchio Instead Allows Himself to Be Taken In By the Fox and the Cat, and Goes With Them.....71	No Illustration

13 – The Inn of the Red Crawfish.....77	<i>Pinocchio dreamed that he was picking gold pieces.....79</i>
14 – Pinocchio, Because He Would Not Need the Good Counsels of the Talking Cricket, Falls Among Assassins.....82	No Illustration
15 – The Assassins Pursue Pinocchio; and Having Overtaken Him, Hang Him to a Branch of the Big Oak.....87	<i>Pinocchio ran for his life.....88</i>
16 – The Beautiful child With Blue Hair Has the Puppet Taken Down; Has Him Put to Bed and Calls In Three Doctors to Know If He Is Alive or Dead.....91	<i>The poodle walked on his hind legs.....92</i>
17 – Pinocchio Eats the Sugar, but Will Not Take His Medicine: When, However, He Sees the Grave Diggers, Who Have Arrived to Carry Him away, He Takes It. He Then tells a Lie, and as a Punishment His Nose Grows Longer.....97	<i>Pinocchio's nose immediately grew longer.....102</i>
18 – Pinocchio Meets Again the Fox and the Cat, and Goes With Them to Bury His Money in the Field of Miracles.....104	<i>The fox and the cat came out on to the road.....105</i> <i>"Have patience", Rejoined the Parrot.....107</i>
19 – Pinocchio Is Robbed of His Money, and As a Punishment He Is Sent to Prison for Four Months.....113	No Illustration

20 – Liberated From Prison, He Starts to Return to Fairy's House; but on the Road He Meets With a Horrible Serpent, and Afterwards He Is Caught In a Trap.....118	<i>Pinocchio was caught in the trap.....121</i>
21 – Pinocchio Is Taken By a Peasant, Who Obliges Him to Fill the Place of His Watchdog in the Poultry Yard.....123	No Illustration
22 – Pinocchio Discovers the Robbers, and As a Reward for His Fidelity Is Set At Liberty.....127	No Illustration
23 – Pinocchio Mourns the Death of the Beautiful Child With the Blue Hair. He Then Meets With a Pigeon Who Flies With Him to the Seashore, and There He Throws Himself Into the Water to Go to the Assistance of His Father Geppetto.....132	No Illustration
24 – Pinocchio Arrives at the Island of the "Industrious Bee", and Finds the Fairy Again.....139	<i>A mason carrying a basket of lime, passed down the road.....144</i>
25 – Pinocchio Promises the Fairy to be Good and Studious, for He is Quite Sick of Being a Puppet and Wishes to Become an Exemplary Boy.....148	<i>"Drink, my boy, if you wish to" Said the little woman.....149</i>
26 – Pinocchio Accompanies his Schoolfellows to the Seashore to See the Terrible Dogfish.....154	<i>The boys played him all sorts of tricks.....155</i>

27 – Great Fight Between Pinocchio and His Companions. One of Them Is Wounded, and Pinocchio Is Arrested by the Gendarmes.....158	<i>Pinocchio defends himself like a Hero.....160</i>
28 – Pinocchio Is In Danger of Being Fried In a Frying Pan Like a Fish.....167	<i>Pinocchio found himself inclosed in a great net.....170</i>
29 – He Returns to the Fairy’s House. She Promises Him that the Following Day He Shall Cease to Be a Puppet and Shall Become a Boy, Grand Breakfast of Coffee and Milk to Celebrate This Great Event.....175	No Illustration
30 – Pinocchio, Instead of Becoming a Boy, Starts Secretly With His Friend Candlewick for the “Land of Boobies”.....184	<i>“What a delightful country! Exclaimed Pinocchio.....190</i> <i>Pinocchio saw a big snail looking out of the window.....191</i>
31 – After Five Months’ Residence In the Land of Cocagne, Pinocchio to His Great Astonishment, Grows a Beautiful Pair of Donkeys Ears, and He Becomes a Little Donkey, Tail and All.....193	No Illustration
32 – Pinocchio Gets Donkey’s Ears; and Then He Becomes a Real Little Donkey and Begins to Bray.....201	<i>The more Pinocchio cried the more his ears grew.....202</i>

33 – Pinocchio, Having Become a Genuine Little Donkey, Is Taken to Be Sold, and Is Brought By the Director of a Company of Buffoons to Be Taught to Dance, and to Jump Through Hoops; but One Evening He Lames Himself and Then He Is Brought By a Man Who Purposes to Make a Drum of his Skin.....209

No Illustration

34 – Pinocchio, Having Been Thrown Into the Sea, Is Eaten By the Fish and Becomes a Puppet as He was Before. While He Is Swimming Away to Save His Life He Is Swallowed by the Terrible Dogfish.....220

No Illustration

35 – Pinocchio Finds In the Body of the Dogfish – Whom Does He Find? Read This Chapter and You Will Know.....229

Pinocchio uttered a cry of joy.....230
Giango taught Pinocchio how to return the pumping machine.....233

36 – Pinocchio At Least Ceases to Be a Puppet and Becomes a Boy.....238

No Illustration

Author: 2. ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY
Title: *Le Petit Prince*
First Publishing Date: 08/1943 - FRA



English Version: The Little Prince

English Translation by: Katherine Woods, et al.

Illustrator: Antoine de Saint-Exupéry.

Published by: Reynal & Hitchcock, INC.
 New York.

Analyzed Publishing Date: 1943

DATA COLLECTION IN: 11/10/2010

Title: The Little Prince

Audiovisual Material: Film

Genre: Musical, Family

Date of Release: Nov. 7, 1974 – U.S.A / UK

Running Time: 88 minutes

Editing: Peter Boita, George Hively

Music: Frederick Loewe, Alan Jay Lerner

Director(s):Music Stanley Donen

Screenwriter(s) Alan Jay Lerner

Production CO.: Paramount Pictures

DATA COLLECTION IN: 11/10/2010



Antoine de Saint-Exupéry was a French aviator and writer whose most famous work is “*Le Petit Prince*” (The Little Prince) published in 1943. Saint-Exupéry, besides writing his book, he also illustrated them. And for The Little Prince was no exception as he created a magical realistic world by his drawings and story in which he developed a very unique intimate imaginative reality. The Little Prince book has become one of the classics of children's literature of the 20th century.

During World War II Saint-Exupéry served as a pilot. He was shot down on a mission over France in 1944. So, The Little Prince book was released one year before his death. He spent most of his working life in commercial aviation and flew postal routes across Spain into Africa -- he survived a 1935 crash in the Sahara -- and flew in Brazil and Argentina for a time. He also wrote novels. *Southern Mail* (1929), *Night Flight* (1931) and *Wind, Sand and Stars* (1939) brought him critical and popular success. He flew for the French at the beginning of World War II, but with Germany's occupation of France Saint-Exupéry relocated to the U.S. and Canada, where he wrote, *The Little Prince* book.

SUMMARY OF THE STORY

The Little Prince

The story unfolds just like any other children's book. The first thing that catches your eye is the drawing of number one, a hat. Oops, I'm sorry, it's a boa constrictor digesting an elephant. How could I have become such an adult? The narrator, a middle-aged man, who flies a airplane, suddenly crashes onto the Sahara desert and is stranded there for quite some time. As he tries to fix his engine, he thinks he is hallucinating, when a young boy, dressed like a prince, shows up magically, laughing. The first thing that the young boy says is, "please draw me a sheep." The narrator, having long abandoned his career as a painter, tells the young boy that he cannot draw, yet after many protests by this strange boy, ends up drawing him several pictures of a sheep. One is too sickly, one looks like a ram, and the other is too weak. Finally, the narrator gives up and draws a carrying box and tells the boy, "your sheep is in that box." The relationship between the narrator and the boy becomes almost a fantastical journey into the universe and all that is good and true. As they sleep through the cold desert nights and fight the scathing sun during the day, the narrator continuously listens to the young boy's stories as he tries to fix his engine. The boy, who we now know of as, the little prince, recounts to the narrator, his journey across not continents, but planets. He tells of kings who rule over nothing, a clown who seeks for admirers, a geographer who records only non-living things, a merchant who sells pills to replace the need to drink water, and many strange creatures and landscapes, including the very wise and spirited fox who teaches him the secret of life.

CONTENTS OF THE BOOK:
The Little Prince

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – The pilot presents his disappointment with grown-ups reduced point of view.	<p><i>The Boa constrictor holds tied the elephant.</i> <i>The Boa constrictor got the elephant inside its belly.</i> <i>The elephant is shown form inside the belly of the Boa constrictor.</i></p>
2 – The pilot meets the Little Prince who asked him to draw a sheep.	<p><i>The Little Prince is shown.</i> <i>The sickly sheep.</i> <i>The “ram” sheep.</i> <i>The old sheep.</i> <i>The box in which contains the specific sheep.</i></p>
3 – Little Prince sees for the first time the pilot's air plane.	No Illustration
4 – The Little Prince's planet existence is explained scientifically.	<p><i>The astronomer in Turkish costume.</i> <i>The astronomer in European costume.</i></p> <p><i>The elephants on the top of each other surrounding the over the little planet.</i> <i>Little Prince getting rid of the baobab roots in his planet.</i> <i>The Gown-up Baobabs splitting the planet in pieces</i></p>
6 – The Sunset	No Illustration

7 – "Matters of consequence!"	No Illustration
8 – The speaking flower in the Little Prince's planet.	<i>The flower one morning, exactly at sunrise, showed herself. Little Prince sprinkling the flower.</i>
9 – The breaking up of the flower with Little Prince.	No Illustration
10 – Little Prince found himself in the neighborhood of asteroids where in the first he met a king.	<i>The king sitting majestically in his throne.</i>
11 – Little Prince keeps his journey and finds the second planet which was inhabited by a conceited man.	<i>The conceited man in his planet wearing the salute hat.</i>
12 – The next planet was inhabited by a tippler.	<i>The tippie and his collection of liquor bottles.</i>
13 – The fourth planet which belonged to a businessman.	<i>The businessman sitting down in his chair counting the stars for his own benefit.</i>

14 – The fifth planet was very strange. It was the smallest of all.

No Illustration

15 – The sixth planet was ten times larger than the last one. It was inhabited by an old gentleman who wrote voluminous books.

The geographer and his big book.

16 – So then the seventh planet was the Earth.

No Illustration

17 – When one wishes to play the wit, he sometimes wanders a little from the truth.

Little Prince spots a snake in the desert and begins a friendly talk the Earth planet.

18 – The little prince crossed the desert and met with only one flower. It was a flower with three petals, a flower of no account at all.

The flower in the desert speaks with Little Prince.

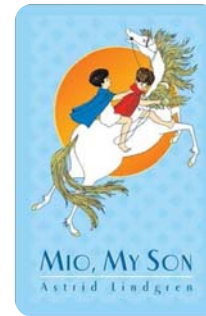
19 – After that, the little prince climbed a high

20 – But it happened that after walking for a long time through sand, and rocks, and snow, the little prince at last came upon a road.

No Illustration

21 – It was then that the fox appeared.	<i>The fox appears form under the apple tree. The fox pursue with insistence the Little Prince.</i>
22 – "Good morning," said the little prince. "Good morning," said the railway switchman.	No Illustration
23 – Good morning," said the little prince. "Good morning," said the merchant.	No Illustration
24 – It was now the eighth day since I had had my accident in the desert, and I had listened to the story of the merchant as I was drinking the last drop of my water supply.	No Illustration
25 – Little prince and the singing well.	<i>Little Prince finds a well which the wind has long since forgotten.</i>
26 – Beside the well there was the ruin of an old stone wall.	<i>The Little prince on the top of the wall and the the yellow sake on the bottom frightened to get him. Little Prince and the star.</i>
27 – Little Prince is gone back to his planet and the pilot recollects the lessons he learned from Little Prince.	<i>The solitary star on the sky.</i>

Author: 3. ASTRID LINDGREN
Title: Mio, min, Mio
First Publishing Date: 02/1883 SWE



English Version: Mio, my Son

English Translation by: Marianne Turner

Illustrator: Wikland Ilon

Published by: Puffin Books, New York.

Analyzed Publishing Date: 1998

DATA COLLECTION IN: 12/10/2010

Title: Mio in the Land of Faraway

Audiovisual Material: Film

Genre: Adventure, Mystery, Family.

Date of Release: Soviet Union: July 1987.
 Norway: 18 August, 1987.
 United States: May 1988.

Running Time: 99 minutes

Editing: Darek Hodor

Music: Benny Anderson

Director(s):Music Vladimir Grammatikov

Screenwriter(s) Astrid Lindgren, William Aldridge.

Production CO.: Sweden: Sandrew Metronome. United States: Miramax Films

DATA COLLECTION IN 12/10/2010



Astrid Anna Emilia Ericsson was born in Näs, near Vimmerby Smaland in 14th November, 1907 and passed away in 28 January, 2002. After getting married in 1931 with her boss Sture Lindgren, Astrid assumes her marriage name for which she became famous. Three years later, in 1934, Astrid Lindgren gave birth to Karin, who became a translator. The family moved in 1941 to an apartment on the Dalagatan, with a view over Vasaparken, where Astrid lived until her death, at the age of 94.

The majority of her books were based on her family which inspired her to recollect her childhood in the Landscape of Smalandia Sweden, where she grew up. Astrid Lindgren was well known both for her support for children's and animal rights, and for her opposition to corporal punishment. In 1993, she received the Right Livelihood Award (also known as the Alternative Nobel Prize), "...For her commitment to justice, non-violence and understanding of minorities as well as her love and caring for nature."

In comparison with other Swedish authors, such as Selma Lagerlöf, Astrid Lindgren shows some great figures of production, while Lagerlöf had her work translated into 38 languages, Lindgren on the other hand had her works translated into 76 languages. Lindgren's most famous work is considered to be: "Mio, my son" (*Mio, min Mio*) which has been translated into also 76 languages.

Yet, if we compare the amazing penetrations Lindgren had into popular readers during her time until now, so we say that she stills is one of the top-translated, children's literature author in Europe ever. Even if we compare "Mio, my son" to a modern phenomenon of consumption such as the "Herry Porter" books, which have been, so far, translated into only 42 languages, Lindgren overpasses her present competitors in terms of integration and international demand for her stories.

The reason found to explain such a phenomenon relies upon the kind of structure and themes she used to write her experiences and fantasies in which she revealed her literary consciousness and great diversity of understanding children's desires.

Another reason the great importance "Mio, my son" had, is bounded to amount of work invested to produce its screenplay version and shoot it all around different countries in Europe.

The movie was adapted from the Original and received the name of “Mio in the Land of Faraway” which was released in 1987. The Russian director, Vladimir Grammatikov was the responsible to translate the plot into images which were very close to what Lindgren had in mind.

For this movie was invested more than fifty million Swedish kronas. Therefore, such a movie became the most expensive Lindgren adaptation ever, which had the co-production of Swedish, Norway, Soviet Union companies to cover the high budget demanded for it.

SUMMARY OF THE STORY

Mio, My Son

Anders is the hero of the tale. He lives with his foster parents who have a strong dislike for children. Once, Anders with help from a genie, he travels by day and by night, beyond the stars, to reach the Land of Faraway. There was a King, who has been searching for Anders for nine long years. As soon as Anders was taken to the presence of the King, he becomes aware of his real paternity which the King assumes to Anders that he was his truly father and that his real name is not Anders, but Mio. After that, he understands he is actually a king's son and that his name is Mio. Mio lavishes for awhile the loving attention he never received from his foster parents back in Stockholm and feels that now he has found himself and all the answers of life. But the wonderful reunion with his father the King is interrupted when Mio learns of a prophecy that has been foretold for thousands and thousands of years. With his best friend, Pompoo, and his horse with the golden mane, Miramis, he must travel into the darkness of Outer Land to battle the cruel Sir Kato. The story becomes more interesting when it is revealed that Kato has kidnapped several kids so that the odds may be tipped in his favor. Now, Mio's job becomes doubly difficult. He has to free the children without any harm befalling them and stop Kato from his evil plans permanently.

CONTENTS OF THE BOOK:
Mio, My Son

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – He Travels by Day and by Night.....9	The nine years-old Karl Andersen Nilsson.....9 Andersen at the Mailbox.....13 The park.....14 The Great White Palace.....19
2 – In the Garden of the Roses.....22	<i>Pompoo walking alone</i>26 <i>Pompoo talking to Mio</i>27 <i>The King's Rose Gardener</i>28 <i>Pompoo and Mio at the table</i>30
3 –Miramis.....33	<i>Pompoo and Miramis</i>33 <i>Pompoo and Mio ridding on Miramis outside of the Garden of Rose</i>37 <i>Nonno, Mio and Pompoo sitting down the tree</i>39 <i>Mio hears the Sir Kato's name for the first time and becomes aware of his reputation</i>41
4 – Do Stars Care if You Play to Them?.....43	<i>Nonno and his flute</i>43 <i>Mio, Nonno, and Pompoo playing the flute</i>44 <i>Miramis follows them</i>45 <i>Grannie the Widow</i>47 <i>Everybody has a loaf of bread</i>49 <i>Mio receives the red cloak and Pompoo the blue</i>51
5 – The Well The Whispers at Night.....53	<i>Miramis gallops over the clound with Mio and Pompoo</i>57 <i>Totty speaks about the "Well That Whispers at Night</i>60 <i>Totty sadly remembered his sister by spotting her spoon on the ground</i>61 <i>The shadows came upon the Well</i>63 <i>The moonlight</i>66

6 – He Rode through the Forest of Moonbeams.....68	<i>The forest of moonbeams.....74</i> <i>The white horses wild and free in the forest.....75</i> <i>Miramis softly puts his head by Mio's shoulder.....76</i> <i>The path between the apple trees and the cottage.....78</i> <i>The white apple blossoms.....85</i>
7 – The bewitched Birds.....86	<i>The old little man sneaks to door.....93</i>
8 – In the Dead Forest.....97	<i>Miramis was attacked by the black spaiers.....98</i> <i>Mio and Pompoo went off and hid themselves behind the rocks.....99</i> <i>Mio cries behind the stone.....102</i> <i>Mio and Pompoo got lost in the Dead Forest.....104</i> <i>Mio and Pompoo hidden against the black rock.....111</i>
9 – The Deepest Cave in the Blackest Mountain.....113	<i>Inside the cave.....113</i> <i>Mio laid down on the rough floor of the cave...117</i> <i>Swordsmith came up to Mio.....121</i> <i>Swordsmith puts the flaming sword in the Mio's hand.....125</i>
10 – A Claw of Iron.....127	<i>Mio and Pompoo on a boat in the Dead Lake.....129</i> <i>Mio and Pompoo entered Sir Kato's Castle.....137</i> <i>Mio hanging over a bottomless pit.....140</i>

**11 – I Never Saw a More Fearsome Sword in
My Castle.....141**

<i>The black spies got Mio and Pompoo.....</i>	143
<i>Mio and Pompoo are taken to the Hunger Tower.....</i>	146
<i>Mio and Pompoo tired in the Hunger Tower.....</i>	149
<i>Mio got his sword back.....</i>	157
<i>Mio watched the bird flying away through the window.....</i>	159

12 – Mio, My Son.....160

<i>Mio and Pompoo rescued the lost children.....</i>	164 – 165
<i>Milimani rides on a foal.....</i>	172
<i>Milimani waves to her mother.....</i>	173
<i>Mio stayed in the Faraway Land with his father the King.....</i>	179

Author: 4. ELENA FORTÚN

Title: *Celia, lo que dice.*

First Publishing Date: 02/1968 - SPA



English Version: No English Version

English Translation by: Not Available

Illustrator: Mollina Gallent

Published by: Alianza

Analyzed Publishing Date: 1993

DATA COLLECTION IN: 13/10/2010

Title: Celia

Audiovisual Material: TV series (Chapter 1, 2, 3 – Buscando a Celia)

Genre: Family, Comedy, Drama

Date of Release: Jan. 05/ 1993

Running Time: 315 min

Editing: José Salcedo

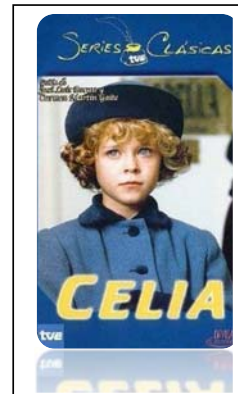
Music: Vainica Doble

Director(s):Music José Luis Borau

Screenwriter(s) José Luis Borau, Carmen Martin Gaité.

Production CO.: Divisa Home Video

DATA COLLECTION IN: 01/12/2011



In November the 17th of 1886 was born Enacarnacion Aragonese Urquijo so-called children's author whom has become famous by her pen name of Elena Fortun. She is considered one of the most prestigious Spanish children's literature author ever. Elena Fortun was originally from Madrid, but her mother was from Pais Vasco and her father from Segovia, where later on, she would live and compound two of her best telling series so-called: "Cuchifritín en casa de su abuelo" and "Celia madrecita". These two novels portrayed amazingly the contrast between the provincial style of life of which she spent the majority of her life time in, and the style from the capital during the Civil War in Spain.

For being a single daughter, Elena Fortun kept for her whole life a deep nostalgia for her hometown landscapes. Elenas Fortun's passion for her background was very vivid in her imagination and memories. That was a very good characteristic of her immense works done which has been classified by many as surrealistic. Regarding the book "Celia, lo que dice" which was published in June, 24th 1928 by the editorial house: Aguilar, Elena Fortun explored even more such characteristic for applying the children's logic as to explain the cliché phrases in children's discourse.

This new approach to children's literature made Elena Fortun be considered as an author who tried to show reality through the lenses of Magic. In other words, she tried to show where is the Magic in the Reality. As an example of this attempt can be seen through the character: doña Benita who speaks to Celia about the natural and supernatural phenomena as being part of the same real structure of reality.

Therefore, in between the mixing up of what is Magic and what is Reality creates a unique structure in children's literature in Spain. Besides, the efficiency of Elena Fortun's style, her writings consists of putting into practice some specifics characteristic children develop through their intuitive age by the means of a tendentious dialogue.

SUMMARY OF THE STORY

Celia, lo que dice.

Celia is a seven-years-old- girl who just got into a new stage of her life. A stage so-called the reasoning stage, in which she starts out asking questions about many concepts found in the adulthood reality. For she has absolutely a different approach to reality, Celia does not except being ignored, she demands clear answer to her magical question s from her marvelous life

Celia lives in Madrid, she an adorable little blond girl. She is very stubborn for she is facing a tough transaction from her intuitive age to her concrete reasoning. Thus along the whole story she is comparing old concept taught to her with new concepts which vary from religion to politics, from ethic and prejudgment to simple concepts regarding female conduct in society as well as social roles.

Celia's parents are very good and noble, but they do not have enough time to spend with her, so they hired a tutor from England to take care of her education: Miss Nelly. She is strict and responsible, but very arrogant and sometime mean with Celia for she does not speak correctly English language. After, Miss Nelly had to leave Madrid for visiting her sick relative back to England, Celia found company and tutorship on the figure of doña Benita a wise old woman who tells magnificent story about almost everything. She had worked for Celia's family in the past as helped in the education of Celia's mother. Once again this old woman is back to enlarge even longer her influence in Celia's mind, helping her to find answers for questions that can not be filled with the grown-up words at all.

CONTENTS OF THE BOOK:

Celia, lo que dices.

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – NOCHE DE REYES.....43	1. Celia woke up in the bed.....43 2. The Black King flying over Celia's bedroom.....45 3. Celia roping down the goat to Solita...47
2 – EL DIA DE SANTO ANTON.....48	4. Celia and the cat.....48 5. The cat jumped out and ran away.....49 6. Five cats are seen through the key hole..51
3 – MISS NELLY.....53	7. Celia and her toys.....53 8. Celia raises her finger and speaks up.....54 9. Miss Nelly and Celia hand in hand.....55
4 – MAMA SE VA.....57	10. Celia her mother in the bedroom.....57
5 –LA CENICIENTA.....60	11. Celia and Solita talking throught the window of their apartments.....60 11. Juana called Celia's attention.....62
6 – PROMESSAS SIN CUMPLIR.....64	13. Mama is inking her nails while Celas asks how to make it on her own.....64 14. Mama teaches Celia a lesson.....65 15. Celas cries for she wanted to go to cinema..67.
7 – EN CASA DE MARIA TERESA.....69	16. Celia plays with the little stove in Maria Teresa's house.....69 17. Celia falls down on the floor.....72
8 – LA CARABELA SANTA MARIA.....74	18. Celia and Finita walking along the park.....74 19. Celia and the little "Carabela".....77

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

9 – EL MUSEO DEL NEGRO.....78	20. Celia on her way out of the house.....78 21. Celia got a fright for she saw a black man.....81
10 – EN BUSCA DE LA MADRINA.....83	22. Celia and Solita walking to meet Solita’s fostermother.....83 23. Celia and Solita in the rodeo stadium.....85
11 – EL MODELO DE PARIS.....88	24. Celia wearing on her blue dress.....88
12 – ES PECADO MENTIR?.....92	25. Celia suffering form a toothache.....92 26. Celia and the flower.....93 27. Celia is conforsted in her mum’s arms.....94 28. The fairy.....95
13 – CORTE DE PELO.....97	29. Celia and hair dresser.....97 30. Celia cutting off the cat’s fur.....93
14 – EL AEROPLANO PEQUENITO.....102	31. Celia and her father in living room.....102 32. Celia hidden in the closet.....106
15 – LOS PLANES DE ANTONITO.....108	31. Celia sawing her doll as Antonito arrives.....108 32. Celia in the Circus.....110 33. Antonito and the sandwiches in the circus....112
16 – EL MILAGRO.....114	34. Celia in Mama’s pray room.....102 35. Celia putting drops of wáter underneath the pillow.....106
17 – MAMA ES UNA HADA.....119	36. Celia in the her dark bedroom.....119 37. Celia and Mama layed down on grass.....121

18 – DALILA.....123	38. Celia hugging her dog pet Dalila.123 39. Papa and Celia trying to calm down Dalila.....126
19 – LA PERFECTA FLORITA.....130	40. Celia and the Little birds.....128 41. Celia and Juana talking at park.....130 42. Celia and Juana fighting.....132
20 –HA LLEGADO EL NIÑO.....133	43. Celia layed down in bed in her dark bedroom133 44. Papa coming up to Celia's bedroom for a hug136
21 – EL CENTRO DE LA TIERRA.....138	45. Celia on the beach.....138 46. Celia surrounded by baby siters and children140
22 – EL BAÑO Y EL BAÑERO.....142	47. Celia beging for not get in the sea wáter.....142 48. Celia in Papa's arms.....144
23 – DOÑA BENITA.....146	49. Celia and dona Benita in the living room.....146
24 – UNA TARDE EN LA VISITA.....151	50. Celia looking at herself in the mirror.....150 51. Celia's glasses hit the floor and broke.....152 53. Teofila and Celia playing at the garden.....153
25 – LOS CACHORROS DE DALILA.....155	54. Celia and the dog cubs.....155 55. Celia putting the cubs in the socks and hangingg them to dray out.....157
26 – LA NOCHE EN EL JARDIN.....159	56. Celia falls asleep in the garden with her Little doll.....159 57. Celia's dreams.....161

27 – EL ABUELO DE CARLOTICALA164	58. Celia and Carlotica in the hotel.....164 59. Celia falls on floor and stating crying.....166 Carlotica’s grand father, Celia and Carlotica talking.....168
28 –LA COMPRA DE LA ERMITA.....170	60. Carlotica and Celia in front of the church...170 61. Celia and Carlotica with the gifts.....172
29 – EL DUENDE.....176	62. Carlotica and Celia sees a butterfly net over the wall.....176 63. Celia, Carlotica and the Gnomo.....178
30 – ME PONGO A SERVIR.....182	64.Celia building up a castle.....182 65. Celia dressed with Josefas’ clothes for some job.....184
31 - ENCERADOS.....187	66. Celia holding Baby in her arms.....187 67. Celia giving Baby a bath.....189
32– EL POBRE DOMINGO.....192	68. Dalila sleeping on the floor.....192 69. Dalila and the cat playing.....195
33 – EN CASA DE TIA JULIA.....196	70. Celia in the aun Julia’s garden surrouded by ten cats.....197 71. Celia hidden behind the tree to see the cat.....198 72. Celia and the black maid.....199
34 – EL COLEGIO FRANCES.....201	73. Celia crawling underneath the table nearby the cat.....201
35 – EL HADA EN EL SOTABANCO.....206	74. Celia in the ceiling neating her stuff.....206 75. Celia dress like fairy and the old woman.....208




36 – EL CUENTO CHINO.....211	76. Celia having lunch with dona Benita.....211 77. Papa explain Celia the chinese telling.....213 78. Dona Benita tells Celia the difference between telling and truth.....215
37 – EN EL TEATRO.....216	79. Carlotica and Celia in the theater.....216 80. Celia and Carlotica watchig the play in the theater.....219
38 – EL DIA DE MI SANTO.....222	81. Papa and Celia in the petshop for a new pet..222 82. Celia looking over the fence.....225 83. Celia and the Little dog cubs.....226
39 – MAIMON, EL MORITO.....228	84. Maimon and Celia talking.....228 85. dona Benita fell on the floor.....231
40 – EL PESO DE BABY.....233	86. Baby falls out of the bed.....233 87. Baby on the scale to be weighed.....235
41 – ALFREDO EL PAJARO BUENO.....237	88. Celia and the fat maid talking.....237 89. Maria Teresa gives Celia the White bird.....239 90. Celia going down gavly with her skates.....240
42 – EL BORRIQUILLO.....242	91. Dona Benita, Celia and Maria Teresa in the institution.....242 92. dona Benita and Celia pushing up the donkey by the tail and head. 93. Celia and dona Benita putt he donkey in the closet.....246

43 – LOS TRES REGALOS.....248

93. Celia and Lolita in the living room discussing about the gifts brought Celia's father from india...248
94. The indian jar broke in pieces.....250
95. Celia and Lolita start a fight.....252

44 –ADIOS!!.....253

96. Baby starting walking with Celia.....253
97. Celia and baby in the bath tuve.....256

<p><u>Author:</u> 5. NORMAN LINDSAY</p> <p><u>Title:</u> The Magic Pudding: the adventures of Bunyip Bluequum</p> <p><u>First Publishing Date:</u> 1964 - AUS</p> <p><u>Spanish Version:</u> El Pudding Magico</p> <p><u>Spanish Translation by:</u> Pollux Hernandez</p> <p><u>Illustrator:</u> Norman Lindsay</p> <p><u>Published by:</u> Angus & Robertson Ltd. Sidney.</p> <p><u>Analyzed Publishing Date:</u> 1964</p> <p>DATA COLLECTION IN: 14/10/2010</p>		
<p><u>Title:</u> The Magic Pudding</p> <p><u>Audiovisual Material:</u> Film</p> <p><u>Genre:</u> Animation, Family.</p> <p><u>Date of Release:</u> Aus. 14 December, 2000 Spain. 28 June, 2002</p> <p><u>Running Time:</u> 80 minutes</p> <p><u>Editing:</u> Richard Hindley</p> <p><u>Music:</u> Chris Harriott.</p> <p><u>Director(s):Music</u> Karl Zwicky</p> <p><u>Screenwriter(s)</u> Henry Cripps, Greg Handrick, Simon Hopkinson</p> <p><u>Production CO.:</u> ABC -Australian Broadcasting CO. Energee Entertainment, Icon Entertainment International.</p> <p>DATA COLLECTION IN: 02/02/2011</p>		

Norman Alfred William Lindsay was born in Victoria, Australia in the city of Cheswick in 22 February, 1879. His death was in 21 December, 1969 when he was 90 years old. Lindsay is considered one the most Australian writers of the past century for his innumerable works and contributions in arts and politics of his country. His sculptures and drawings were widely controversial in the U.S.A. during the First World War, but they were emerged after that with much vivacity then ever before.

The time he spent living in Europe was very fruitful. In 1909, when Norma Lindsay first got in Naples, he began 100 pen-and-ink illustrations for Petronius' *Satyricon*. Visits to the South Kensington Museum where he made sketches of model ships in the Museum's collection stimulated a lifelong interest in ship models. After that Norman and his family came back to Australia in 1911.

He began to expand his artistic horizons to include painting in oils and watercolors, etching, building models of ships and writing. His first novel, *A Curate in Bohemia* was based on his experiences in Melbourne with Lionel. It was an immediate success. As was the 1918 children's book he wrote and illustrated, *The Magic Pudding* - now an Australian classic. The story is set in Australia with humans mixing with anthropomorphic animals. It tells of a magic pudding which, no matter how often it is eaten, always reforms in order to be eaten again. It is owned by three companions who must defend it against Pudding Thieves who want it for themselves.

The book is divided into four "slices" instead of chapters. There are many short songs interspersed throughout the text, varying from stories told in rhyme to descriptions of a characters' mood or behavior and verses to an ongoing sea song.

SUMMARY OF THE STORY

The Magic Pudding: the adventures of Bunyip Bluegum

Wanting to see the world, Bunyip Bluegum the koala sets out on his travels taking only a walking stick. At about lunchtime, feeling more than slightly peckish, he meets Bill Barnacle the sailor and Sam Sawnoff the penguin who are eating a pudding. The pudding is a magic one which, no matter how much you eat it, always reforms into a whole pudding again. He is called Albert, has thin arms and legs and is a bad-tempered, ill-mannered so-and-so into the bargain. His only pleasure is being eaten and on his insistence, Bill and Sam invite Bunyip to join them for lunch. They then set off on the road together, Bill explaining to Bunyip how he and Sam were once shipwrecked with a ship's cook on an iceberg where the cook created the pudding which they now own. Later on they encounter the

Pudding Thieves, a Possum and a Wombat. These nasty varmints are scum of the earth barely fit to own the air that fills their lungs. Bill and Sam bravely defend their pudding while Bunyip sits on Albert so that he cannot escape while they are not looking. Later that night sitting round the fire, Bill and Sam, grateful for his contributions of the day, invite Bunyip to join them and become a member of the Noble Society of Pudding Owners. Later the next day, through some well-thought-out trickery, the Pudding Thieves make a successful grab for the Pudding. Upset and outraged, Bill and Sam fall into despair and it is up to Bunyip to get them to pull themselves together and set off to rescue their Pudding. In the course of tracking down the Pudding Thieves they encounter some rather pathetic and unsavoury members of society, but eventually manage to get led to the Pudding Thieves' lair. Bunyip's cleverness lures the robbers into a trap from where Bill and Sam's fists do the rest and they retrieve their pudding. Then, Thieves approach the three Pudding Owners proclaiming that they bear gifts of good will and will present them to the pudding owners if they would only look inside a bag they have with them. When doing so they pull it over their heads and tie it up leaving them defenceless as the thieves take their pudding and run off.

An elderly dog and market gardener called Benjimen Brandysnap comes along and frees the Pudding Owners. The bag was stolen from his stable and they join forces to get their revenge on the Pudding Thieves. Another clever plan by Bunyip lures them into another trap where the Thieves are given yet another battering and the Pudding retrieved. The next day the travellers come to the sleepy town of Tooraloo where they are approached by men dressed in suits and top hats and claiming to be the real owners of the Pudding.

They turn out to be the Pudding Thieves up to yet another attempt at getting the Pudding and the subsequent fight brings along the Mayor and the cowardly local Constable. In the arguing that follows, the bad-tempered Pudding pinches the Mayor who orders his arrest. The Pudding is taken to court where the only officials present are the Judge and the Usher who are playing cards, but they prefer to eat the defendant rather than hear the issues involved. To settle matters, Bunyip suggests that the others try the case themselves. Bill becomes the Prosecutor, the Pudding Thieves are charged with the attempts to steal the Pudding and the theft of Benjimen Brandysnap's bag and the Mayor and the Constable stand in as "12 good men and true" — conceding that the unconstitutionality of the court is "better than a punch on the snout". The proceedings do not go well however and result in utter chaos. When it is at its height, Bunyip suddenly announces that the Pudding has been poisoned. The Judge, who has been eating away at the Pudding, goes suddenly crazy and attacks the Usher, the Pudding Thieves, the Mayor and the Constable with a bottle of port. In reality Albert was never poisoned and the Pudding Owners take advantage of the confusion to beat a hasty retreat. They then decide that it would be best to settle down somewhere rather than continue with their travelling. They build a house in a tree in Benjimen's garden and settle down to a life of ease.

Source: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Magic_Pudding

CONTENTS OF THE BOOK:
*The Magic Pudding: The Magic Pudding:
the adventures of Bunyip Bluegum*

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – FIRST SLICE.....5	<i>Bunyip Bluegum and his uncle Wattleberry</i> <i>(frontways).....5</i> <i>(sideways).....6</i> <i>(backsides).....7</i> <i>Bunyip and his Uncle's small house on the tree...9</i> <i>Bunyip refuses to get his beard cut.....10</i> <i>Bunyip argues which is the heavier?.....11</i> <i>Bumpus the poet.....13</i> <i>The poet thought deeply, put his eyeglass and said</i> <i>"I never thought of that".....15</i> <i>Bunyip Bluegum ran back home.....16</i> <i>Buniyp waving people on the street.....17</i> <i>Buniyp gets hungry.....19</i> <i>Bill and benyip having the magic pudding out</i> <i>side.....21</i> <i>"That's where the Magic comes in", explained</i> <i>Bill.....23</i> <i>Ho, the cook of the Saucy Sausage.....24</i> <i>"Us both as thin as Irish stoo, while he's as fat as</i> <i>butter".....35</i> <i>"there's a verse left out here".....26</i> <i>Sam got off the ice berg on a homeward bound</i> <i>chicken coop, landed on Tierra del Fuego".....27</i> <i>Possum and Wombat sharpening up carving knife</i> <i>on a portable grindstone.....28</i> <i>Bill and Sam ran straight at the pudding thieves..30</i> <i>"Put'em up, ye puddin'-snatchers," shouted</i> <i>Bill.....32</i> <i>The Fight.....33</i> <i>"We laugh with scorn at threats"35</i> <i>They found a comfortable nook under the</i> <i>hedge.....36</i> <i>Spanish</i> <i>Gold.....38</i> <i>"There ain't no pirates nowadays at sea.....39</i> <i>"The Penguin bold".....41</i> <i>"Very well sung Albert".....43</i> <i>"The Pudding-Owners Anthem".....45</i>

2 – SECOND SLICE.....47




<i>Bill's face was pushed into the Puddin' by Sam...</i>	48
<i>"What d'yer mean, playn' such bungfoodlin' tricks on a man at breakfast"? roared Bill.....</i>	50
<i>Aborad the Salt Funk Sarah.....</i>	52
<i>"Fire!, Fire! a large helmet came bolting down the road".....</i>	53
<i>The Pudding in hollow log.....</i>	55
<i>"Nomore time was lost in seizing the hose and they set off".....</i>	57
<i>Wombat in the act of stealing the Puddin' from the hollow log.....</i>	58
<i>"Treachery is at work" shouted Bunyip.....</i>	59
<i>"Bill with one blow on the snout knocked the Fireman endways on into the burning cinders.....</i>	61
<i>Sam and Bill shook hands with Bunyip and got themselves ready to vengeance.....</i>	63
<i>"HAVE YOU SEEN A SINGED POSSUM?".....</i>	65
<i>"All in good time" said the Parrot.....</i>	67
<i>Bandicoot carrying a watermelon.....</i>	69
<i>"Hi, you with the melon!".....</i>	71
<i>"Take my watermelon, but spare me life".....</i>	72
<i>The Rooster standing at his front gate.....</i>	75
<i>"Bunyip Bluegum swiftly made a pair of moustaches out of dried grass and stuck them on with wattle gum".....</i>	77
<i>Wombart puts his head out cautiously.....</i>	79
<i>"Out sprang Bill and Sam and set about the Puddin'-thieves like a pair of windmills".....</i>	81
<i>"Ho! aboard the Salt Funk Srah".....</i>	83
<i>The Penguin's bride.....</i>	84
<i>"The passenger were sunk all Beneath the ragin' wave.....</i>	85
<i>The Penguin's wedding.....</i>	86

3 – SLICE THREE.....88

<i>Sam Sawnoff practicing boxing.....</i>	89
<i>The unpleasant scene with a Kookaburra.....</i>	90
<i>The Flying fox was the next encounter.....</i>	91
<i>Uncle Wattleberry bounding and plunging about the road with Bill hanging on to his whiskers and Sam hanging on to one leg.....</i>	93
<i>“You have most disgracefully and unmercifully pulled and Uncle’s whiskers”.....</i>	95
<i>The people of Bungledoo brought the chairs out to enjoy Uncle Wattleberry out of his mind”.....</i>	97
<i>The Puddin’-thieves disguised as regular thieves.....</i>	99
<i>“I can’t make this out at all” said Bill, scratching his head.....</i>	101
<i>“No harm whatever”, said the Possum, and he held the beg open initingly.....</i>	102
<i>The Pudding-thieves grabbed the Puddin’ at once and ran off like winking.....</i>	103
<i>A Graver elderly dog traveler named Benjimen.....</i>	105
<i>Benjimen was quite overcome by those expressions of esteem, and handed round eggs, which were eaten on the spot”.....</i>	107
<i>“They ran north-west for two hours without seeing a sign of the Puddin’-thieves.....</i>	109
<i>A GRAND PROCESSION OF THE AMALGATED SOCIETY OF PUDDINGS WILL PASS HERE AT 2.30 TO-DAY.....</i>	111
<i>“A Crow who was passing, read the sign and flew off at once to spread the news”.....</i>	113
<i>In fifteen minutes, by Bill’s watch, the puddin’-thieves came running down the road.....</i>	115
<i>Ben put on his spectacles in order to study the Wombat carefully.....</i>	117
<i>“They all struck a dignified attitude in front the Puddin’-thives”.....</i>	119
<i>“Now who is a liar?”.....</i>	121
<i>The fine moral lesson.....</i>	122-123-124-125

4 – FOUTH SLICE.....129

<i>"Ho, aboard the Salt Funk Sarah".....</i>	131
<i>Help!, help! Thieves and ruffians are at work".....</i>	133
<i>"Let your conduct be noble, and never sing the National Anthem to people wearing bell-toppers".....</i>	135
<i>"The uproar brought the Mayor of Tooraloo hastening to the scene, followed by the local constable".....</i>	137
<i>The accusation.....</i>	139
<i>"The constable looked around, and gasped, and summoning all his courage, scooped up the Puddin' is his hat.....</i>	142-143
<i>At the Court House.....</i>	145
<i>"No insults" said Bill, and he gave the mayor a slap in the face.....</i>	147
<i>"No face-slapping while the Judge is dinnig" the judge said angrily.....</i>	149
<i>"Here's me the Crown Prosecutor, without a wig" said Bill.....</i>	153
<i>The constable thrust a banana into the Mayor's mouth.....</i>	154
<i>"Gentlemen of the Jury," said Bill "the case before is one aboundin' in horror and amazement.....</i>	155
<i>The Possum and the Wombat objected.....</i>	157
<i>"Sa, shaded his eyes with his flapper and seeing the Puddin' on the bench, started back dramatically".....</i>	159
<i>Sam made a story about his friendship with the Punddin'.....</i>	160-161
<i>"I call on Detective Bluegum to restore order in the Court" said Bill and then spoke Bluegum.....</i>	163
<i>"The Judge went on smacking and cracking the Usher with the bottle of Port".....</i>	165
<i>"The Judge went on bounding and whacking away with the bottle, while the Punddin'-thieves kept roaring".....</i>	167
<i>The big house on the tree.....</i>	170

<p><u>Author:</u> 6 MICHAEL ENDE</p> <p><u>Title:</u> <i>Momo</i></p> <p><u>First Publishing Date:</u> 02/1968 - GER</p> <p><u>English Version:</u> Momo</p> <p><u>English Translation by:</u> J. Maxwell</p> <p><u>Illustrator:</u> Micheal Ende</p> <p><u>Published by:</u> <i>Doubleday & Company, INC. New York.</i></p> <p><u>Analyzed Publishing Date:</u> 1985</p> <p>DATA COLLECTION IN: 16/10/2010</p>	 
<p><u>Title:</u> Momo: una aventura contrarreloj (Spanish)</p> <p><u>Audiovisual Material:</u> Film</p> <p><u>Genre:</u> Animation, Family</p> <p><u>Date of Release:</u> ITA, July 21, 1987 / SPA, Aug. 09, 2002</p> <p><u>Running Time:</u> 80 Minutes</p> <p><u>Editing:</u> Simona Paggi</p> <p><u>Music:</u> <i>Gianna Nannini</i></p> <p><u>Director(s):Music</u> <i>Enzo D' Alò, Umberto Marino</i></p> <p><u>Screenwriter(s)</u> <i>Enzo D' Alò, Umberto Marino, Michael Ende</i></p> <p><u>Production CO.:</u> <i>(Cecchi a Gori Group-Italy) and (Taurus Produktion-Germany)</i></p> <p>DATA COLLECTION IN: 16/03/2010</p>	

Michael Ende was born in November 12, 1929 in Garmisch-Partenkirchen (Bavaria, Germany), and passed way in August 29, 1995 in Stuttgart (Germany) of stomach cancer. He was a writer of fantasy novels and children's books. Among his best known works are The Neverending Story (Die Unendliche Geschichte), Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, and the prestigious and canonized children novel book: Momo.

Michael Ende is considered one of the most important and popular German authors in the 20th century. His success went beyond the frontier of his nation until getting widely known into different languages worldwide all the way from Europe to Asia. Michael Ende's works have been translated into more than 40 languages and more than 20 million copies of his works have been sold. **Momo** creates myth out of modern concerns such as the fake necessity to live in a busy life. Therefore, everyone's trying to find ways to save their so precious time.

SUMMARY OF THE STORY

Momo

A little homeless girl of an undetermined age arrives in an unnamed city. She has escaped from an orphanage. She's small, thin and usually barefoot, with big beautiful eyes black as her hair and feet of almost the same color. She moves into the ruins of an ancient amphitheater on the outskirts of the city and convinces the neighbors that she'd much rather live on her own name than go back to the orphanage or even live with them. She tells them her name is Momo. So, the neighbors decide to help Momo to make her home in a small room under the stage of the amphitheater and they make sure she has enough food and clothing. Momo knows the art of listening – she has the talent for listening to dogs, cats, wind, rain and especially to the words of her new friends. This has magical effects: people think of solutions to their problems, enemies discover the roots of their conflict, and Momo hears beauty even in the little sounds of the amphitheater at night. Momo's friends are of all ages but children especially flock to Momo every day. They invent new games every day and turn make-believes worlds into fantastical and amusing realities. In this way, Momo becomes one of the most beloved member of the community. But one day the real World comes to intrude in the world of Momo. This intrusion comes in the form of Men in Grey. They are men in grey suit who live off stolen time and who exhale an icy chill with smoke if their cigars, the chill of practical reason. In order to perpetuate themselves, these Grey Men visit people with free time and encourage them to become timesavers in the "Timesaving Bank", which means working longer hours and more quickly and cutting out time wasted in talking to friends or relaxing at the end of the day. Daydreaming is regarded as almost a criminal offence in this new world, and silence is terrifying because it threatens the inhabitants with realization of the emptiness that is taking over their lives. Soon all the adults in the city become obsessed with saving time, because the Grey Men have convinced them that this will pay back in a wonderful tomorrow. As timesaving becomes the most important thing in their lives, Momo's friends also have no time for her. Even her closest friends, Guido the Storyteller and Beppo the Road sweeper are caught in this trap. So, as all the children are sent every day to "child depots", Momo alone remains immune to the ideas of the Men in Grey.

They try to catch Momo as well, but they can offer her nothing and she knows that. So Momo is alone, one small child of an undetermined age, and she is the only hope for saving the city and its people from losing all of their humanness. Help finally appears in the form of a turtle called Cassiopeia, who guides Momo to see Professor Hora in the Nowhere House. In this way, Momo succeeds in getting rid of the Time-thieves, the Grey Men, and: All of a sudden, people found they had plenty of time to spare. They were delighted, naturally, but they never realized it was their own time that had miraculously been restored to them... Children played in the middle of the street, getting in the way of cars whose drivers not only watched and waited, smiling broadly, but sometimes got out and joined in their games.

Source: Summary adapted by Francesca Brotto available in:
http://www.crtlinguebergamo.it/media/Momo_Summary.pdf

CONTENTS OF THE BOOK:

Momo

CHAPTERS	EPISODES
1 – MOMO AND HER FRIENDS	1. <i>The amphitheater</i>3 2. <i>Listerning</i>10 3. <i>Make-believe</i>17 4. <i>Two Special Friends</i>27 5. <i>Tall Stories</i>34
2 - THE MEN IN GREY	6. <i>The Timesaving Bank</i>47 7. <i>The Visitor</i>61 8. <i>The demonstration</i>83 9. <i>The Trial</i>94 10. <i>More Haste Less Speed</i>103 11. <i>The Conference</i>115 12. <i>Nowhere House</i>122
3 - THE HOUR-LILIES	13. <i>A Year and a Day</i>143 14. <i>Three Lunches, No Answer</i>161 15. <i>Found and Lost</i>169 16. <i>Lonelines</i>178 17. <i>The Square</i>186 18. <i>The Pursuit</i>194 19. <i>Under Siege</i>200 20. <i>Pursuing the Pursuers</i>219 21. <i>An End and a Beginning</i>216

Author: 7. MONTEIRO LOBATO

Title: *Reinações de Narizinho*

First Publishing Date: 1931 - BRA



Spanish Version: Las Travesuras de Naricita

English Translation by: Ramon Prieto

Illustrator: Not Available

Published by: Editorial Americalee, Buenos Aires, 1944.

Analyzed Publishing Date: 1931

DATA COLLECTION IN: 17/10/2010

Title: Sítio Do Picapau Amarelo - No Reino Das Águas Claras

Audiovisual Material: Film

Genre: Animation, Family

Date of Release: BRA- Oct. 12, 2001

Running Time: 252 minutes

Editing: Marcelo Duarte

Music: Marcos Caetano, Renato Muniz, Ricardo Ottoboni
 Mariozinho Rocha. Laércio Salles.

Director(s): Marcio Trigo, Pedro Vasconcelos, Marcelo Zambelli

Screenwriter(s) Claudio Lobato, Mariana Mesquita, Luciana Sandroni, Toni Brandão

Production CO.: Som Livre

DATA COLLECTION IN: 10/04/2011



José Bento Renato Moneiro Lobato was a Brazilian author who was born in April 18, 1882 in Taubaté a small town in the big state of São Paulo. He passed way in July 4, 1948 in São Paulo city.

Monteiro Lobato, how is best known, was a nationalist activist during his life time in Brazil. He developed many political projects in defense of Brazil's natural resources, specially, about the petrol and the woods of the Amazon Forest. Aside from that, Monteiro Lobato became very famous for being one of Brazil's most influential writers, mostly for his children's books set in the fictional Yellow Woodpecker Ranch (*O Sítio do Pica-Pau Amarelo*) as well as for founding one of Brazil's first publishing houses called: Companhia Editora Nacional.

The Yellow Woodpecker Ranch is his most famous material intended for children. It is essentially a novel in which the majority of Lobato's famous work materials take place. The book *Reinações de Narizinho* (Adventures of Little Nose) published in 1931 represents an episode of his Yellow Woodpecker Ranch novel. However, the major features of the Ranch were established by Lobato's first children book: *A Menina do Narizinho Arrebitado* ("The Girl With the Turned Up Nose"), in 1920.

The quick success of this first book is what caused the witting of the novel The Yellow woodpecker Ranch. After that he eventually produced 23 books set in the Ranch. In turn, the "Reinações de Narizinho" book published in 1931, represents just the first story of his first book in 1920, which had the story enlarged and featured by new adventures and characters. The story, basically, takes place in the Ranch and, revolves around the two main characters: Narizinho (Little Nose) and Emilia (the speaking rag doll).

The film released in VHS and DVD in 2009: "*O Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras*" (The Yellow Woodpecker Ranch: in the kingdom of the clear waters) represents, in its turn, only a story of the book "*Reinações de Narizinho*" (1931). Therefore, the name of the film is a combination and adaptation of different books and stories of Lobato's literature.

SUMMARY OF THE STORY

Reinações de Narizinho

Dona Benta, is a sixty-years-old grandmother. Her granddaughter, Narizinho (Little Nose), is just seven years-old. They both live in Sitio do Picapau Amarelo (The Yellow woodpecker Ranch) in the companion with aunt Anastacia who is a black house keeper. Every afternoon, Narizinho whose real name is Lucia, goes strolling with her magic doll Emilia which was made by aunt Anastacia. Narizinho usually goes to the river for some amusement near the forest.

The story changes at the day in which after feeding the fishes, Narizinho meets a bug in the big couch and the Prince Escamado and the King of the Clear Waters Kingdom (O Reino das Águas Claras). After this day Narizinho decided to face her first adventure which correspond to the first adventure for the whole Wood Pecker Ranch novel.

Back to the Ranch, Narizinho changes her way of imagining and begins make up several possible adventures, mainly, after she found out that her magic doll (Emília) speaks the language of the Ants. Then, one of the stories created by Narizinho is when she decided to marry her doll (Emília) with a little pig which lived in the Ranch called Rabicó (short tailed). For this Narizinho had the help of her cousin Pedrinho, a little boy who just had came from the city. So, Pedrinho and Narizinho together create a new character in their adventures: O Visconde de Sabugosa. This new carácter was, according to Emilia and Pedrinho, Emílias's father. Until that time, the majority of the characters were set up, so that the story goes on up to the appearance of the *Prince Escamado* who came from the Clear Waters Kingdom to marry Narizinho.

CONTENTS OF THE BOOK:

Reinações de Narizinho: No Reino das Aguas Claras (Narizinho Arrebiatado)

CHAPTERS	EPISODES
1 – NARIZINHO ARREBIATADO	<i>Narizinho, Era uma vez..., No Palácio, O bobinho, A festa e o major, A pilula falante.</i>
2 – O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO	<i>As jabuticabas, O enterro da Vespa, A pescaria, As formigas ruivas, Pedrinho, A viagem, O assalto, Tom Mix, A mulher do besouro.</i>
3 – O MARQUÊS DE RABICÓ	<i>Os sete leitoezinhos, O pedido de casamento, O noivado de Emília, O casamento de Milanese, O jantar Ano-Bom.</i>
4 – O CASAMENTO DE NARIZINHO	<i>A doença do Príncipe, O pedido, Os brincos do Marquês, A chegada, Apuros do Marquês, Vem vindo socorro.</i>
5 – AVENTURAS DO PRÍNCIPE	<i>O gato Felix, Entram todos, Tia Anástacia e a Sardinha, Os espantos do Príncipe, O desastre, O novo desastre.</i>
6 – O GATO FELIX	<i>A história do gato, A história de Emília, A história de Visconde.</i>

7 – CARA DE CORUJA

*Preparativos, Cinderela, Branca de Neve, O
pequeno Polegar, Barba Azul, Outros convidados,
A coroinha, a varinha de condão, A partida.*

8 – O IRMÃO DO PINÓQUIO

*O irmão do Pinóquio, O Pau vivente, O concurso,
A zanga de Emilia, João Faz-de-Conta, Miragens,
O alfinete.*

9 – O CIRCO DE CAVALINHOS

*Operação Cirúrgica, O plano de Emilia, O circo,
Chegam os convidados, O espetáculo, O desastre.*

10 – PENA DE PAPAGAIO

*A voz, Preparativos, A partida, O senhor de La
Fontaine, Emilia e La Fontaine, A formiga
Coroca, Esopo, Os animais e a peste,
Prisioneiros Peninha não falha*

11 – O PÓ DE PIRLIMPIMPIM

*O burro falante, Dona Benta de cabeça virada, As
árvores gêmeas, Um soco histórico, Fim do
Visconde de Sabugosa, O pintão, Melhor que o pó.*

Author: 8. ROALD DAHL

Title: *Charlie and the Chocolate Factory*

First Publishing Date: 1964 - UK



Spanish Version: *Charlie y la Fábrica de Chocolate.*

English Translation by: Verónica Head

Illustrator: *Joseph Schindelman (original) Quentin Blake (1998 editions onwards)*

Published by: Editorial Americalee, Buenos Aires, 1944.

Analyzed Publishing Date: 1964

DATA COLLECTION IN: 18/10/2010

Title: *Charlie and the Chocolate Factory*

Audiovisual Material: Film

Genre: Adventure, Family, Fantasy.

Date of Release: U.S.A. July 15, 2005.

Running Time: 115 minutes

Editing: Chris Lebenzon

Music: Deny Elfman

Director(s): Tim Burton

Screenwriter(s) *John August*

Production CO.: Warner Bros. Pictures, Village Road Pictures, Zamuck Company, The Plan B Entertainment, Theobald Film Production, Tim Burton Production.

DATA COLLECTION IN: 17/05/2011



Roald Dahl was born in Wales, from a Norwegian parents, he served in the Royal Air Force during the Second World War, in which he became a flying ace and intelligence agent, rising to the rank of Wing Commander. He rose to prominence in the 1940s with works for both children and adults, and became one of the world's bestselling authors. His short stories are known for their unexpected endings, and his children's books for their unsentimental, often very dark humor. Dahl's first published work, inspired by a meeting with C. S. Forester, was "A Piece Of Cake." The story, about his wartime adventures, was bought by *The Saturday Evening Post* for \$1000 and published under the title "Shot Down Over Libya". The "shot down" title was inaccurate, as he simply ran out of fuel. His first children's book was *The Gremlins*, about mischievous little creatures that were part of RAF folklore. All the RAF (Royal Air Force) pilots blamed the gremlins for all the problems with the plane. The book was commissioned by Walt Disney for a film that was never made, and published in 1943. Dahl went on to create some of the best-loved children's stories of the 20th century, such as *Charlie and the Chocolate Factory* which was first published in the United States by Alfred A. Knopf, Inc. in 1964, and in the United Kingdom by George Allen & Unwin in 1967. The book was adapted into two major motion pictures: *Willy Wonka & the Chocolate Factory* in 1971, and *Charlie and the Chocolate Factory* in 2005. The book's sequel, *Charlie and the Great Glass Elevator*, was written by Roald Dahl in 1972. Dahl had also planned to write a third book in the series, but never finished it.

The story was originally inspired by Roald Dahl's experience of chocolate companies during his schooldays. Cadbury would often send test packages to the schoolchildren in exchange for their opinions on the new products. At that time (around the 1920s) Cadbury and Rowntree's were England's two largest chocolate makers, and they each often tried to steal trade secrets by sending spies into the other's factory, posing as employees. Because of this, both companies became highly protective of their chocolate making processes. It was a combination of this secrecy and the elaborate, often gigantic, machines in the factory that inspired Dahl to write the story.

Source: Our adaptation from the information available on the website: http://en.wikipedia.org/wiki/Roald_Dahl in combination with the information on the website: http://en.wikipedia.org/wiki/Charlie_and_the_Chocolate_Factory

SUMMARY OF THE STORY
Charlie and the Chocolate Factory

A big promotion is launched across the country for selection five lucky participants to enter the marvelous Mr. Willy Wonka's Chocolate Factory. So, five golden tickets are hidden beneath the wrappers of Mr. Wonka's most famous product: the Wonka chocolate bar. Five lucky winning children were then selected, and among them was Charlie Bucket, a very poor boy who bought the winning chocolate bar after finding one dollar bill on the street.

Therefore, all the winning children were invited to go through the giant gates of the mysterious Wonka's Chocolate Factory to see all its secret and magic products. During their adventure in the chocolate factory they see very strange things and people such Mr. Wonka's staff: the Oompa-Loompas— dwarfs who worked happily in the factory— and all special rooms in which had some tricky lesson to be taught through someone's mistakes.

After all four candidates being forfeited of the game, it remained only Charlie Bucket and his Grandpa Joe who were invited to see the top secret of the whole factory which was not in the factory, but somewhere else to where Charlie and his whole family were led to enjoy all the wonderful sensations of an abundant life.

CONTENTS OF THE BOOK:
Charlie and the Chocolate Factory

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 - Here Comes Charlie.....3	<i>Mr. Bucket's Parents.....3</i> <i>Mrs. Bucket's Parents.....4</i> <i>Mr. and Mrs. Bucket.....4</i> <i>Mr. and Mrs. Bucket have a small boy called Charlie.....5</i> <i>The Bucket's poor house.....5</i> <i>One bed for four old people.....6</i> <i>Mr. and Mrs.with Charlie in the bedroom.....6</i> <i>The tiny bit of chocolate.....8</i> <i>Charlie feels the smell of chocolate.....10</i>
2 - Mr. Willy Wonka's Factory.....10	<i>Charlie speaks with his grandparents at the bed.....12</i> <i>Charlie is told about the specialties of Mr. Wonka's factory.....14-15</i>
3 - Mr. Willy Wonka and the Indian Prince...15	<i>Mr. Wonka and the India Prince.....16</i>
4 - The Secret workers.....18	<i>Mr. Wonka got angry for seeing other chocolate producers using his formulas.....20</i> <i>The newspapers headlined: "Wonka Factory to be opened at last to lucky few.....23</i>

5 – The Golden Tickets.....23	<i>The announcement.....24</i>
6 – The First Two Finders.....26	<i>August Gloop got one ticket.....26</i> <i>Professor Foulbody and his machine.....28</i> <i>Little Veruca got the other.....30</i>
7 – Charlie Birthday.....32	<i>Charlie received his chocolate bar as a birthday gift.....34</i>
8 – Two More Golden Ticket Found.....35	<i>Miss Violet Beauregarde finds the third golden ticket.....36</i> <i>Mike Teavee finds the fourth golden ticket.....39</i>
9 – Grandpa Joe Takes a Gamble.....40	<i>Charlie and Grandpa Joe burst into pools of laughter.....42</i>
10 – The Family Begins to Starve.....43	<i>Charlie finds one dollar bill on the street.....46</i>
11 – The Miracle.....49	<i>Charlie brought only one chocolate bar with the money and with it he found the last golden ticket.....49</i>
12 – What It Said on the Golden Ticket.....52	<i>Charlie dances with Grandpa Joe in excitement54</i>

13 – The Big Day Arrives.....58	NO ILLUSTRATION
14 – Mr. Willy Wonka.....61	<i>Mr. Willy Wonka makes his appearance.....62</i> <i>Mr. Willy Wonka opens the factory doors for the his guests.....65</i>
15 – The Chocolate Room.....68	<i>The chocolate room is opened.....69</i> <i>The workers in the room.....72</i>
16 – The Oompa-Loompas.....73	<i>The Oompa-Loompa on the tree.....74</i> <i>The Oompa-Loompa working happily.....76</i>
17 – Augustus Gloop Goes Up the Pipe.....77	<i>Augustus Gloop drinks greedily in the chocolate river.....78</i> <i>Mr. Gloop gets angry because his son gone up the pipe.....81</i> <i>An Oompa-Loompa appears between Mr. Wonka's legs.....82</i>
18 – Down the Chocolate River.....86	<i>Everybody onboard the boat streaming down the chocolate river.....89</i>
19 – The Inventing Room – Everlasting Gob Stoppers and Hair Toffee.....93	<i>The inventing room is shown up.....94</i> <i>The Oompa-Loompas working inside the inventing room.....96</i>

20 – The Great Gum Machine.....97

The Great Gum Machine is shown.....99

21 – Good-by Violet.....100

Violet got all in purple colour.....103
Violet turns herself into an enormous purple
bubble gum.....106

22 – Along the Corridor.....109

NO ILLUSTRATION

23 – Square Candies That Look Round.....113

The Square Candies The Look Round are shown
by Mr. Wonka.....114

24 – Veruca in the Nut Room.....116

Whole Walnut together.....117
Veruca goes deep into the hole pulled by the
squirrels.....120
Veruca's mother also goes into the hole.....122
Mr. Salt shouted near the hole for his fat
wife.....122

25 – The Great Glass Elevator.....125

Inside the Great Glass Elevator.....127

26 – The Television-Chocolate Room.....132

The television-Chocolate room is shown.....133
The chocolate bar disappears because of the
camera flash.....136

27 – Mike Teeves is Sent by Television.....138

*People outside see what is
happening.....140
Teeves is shrunk.....142*

28 – Only Charlie Left.....149

*Mr. Wonka congrats Charlie.....150
The crashes the roof of the factory and goes up
into the air.....152
Mr. Wonka and Charlie fly over the city in the
elevator.....154*

29 – The Other Children Go Home.....153

NO ILLUSTRATION

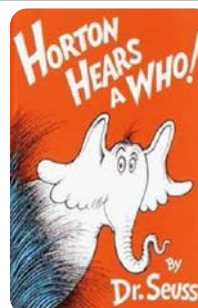
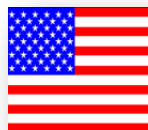
30 – Charlie’s Chocolate Factory.....156

*The Elevator crashes down on the roof of the
Charlie’s grandparents bedroom.....159
Everybody celebrates Charlie’s arrival.....160
Charlie and his family went off flying in the
magic elevator.....162*

Author: 9. Dr. SEUSS

Title: *Horton Hears a Who!*

First Publishing Date: 1954 – U.S.A.



Spanish Version: Horton Escucha a Quien!

Translation by: Yanitzia Canetti

Illustrator: Dr. Seuss

Published by: Editorial Americalee, Buenos Aires, 1964

Analyzed Publishing Date: 1954

DATA COLLECTION IN: 19/10/2010

Title: Horton

Audiovisual Material: Film

Genre: Animation, Family

Date of Release: U.S.A. March 14, 2008.

Running Time: 86 minutes

Editing: Tim Nordquist

Music: John Powell



Director(s): Jimmy Hayward, Steve Martino

Screenwriter(s) Ken Daurio, Cinco Paul, Jeff Siergey.

Production CO.: Warner Bros. Pictures, Village Road Pictures, Zamuck Company, The Plan B Entertainment, Theobald Film Production, Tim Burton Production.

DATA COLLECTION IN 10/06/2011

Theodor Seuss Geisel was an American writer and cartoonist who was widely known for his children's books. Dr. Seuss is the pen name he gave to himself after graduating for continuing writing for a humor magazine *The Judge* where his weekly feature *Birdsies and Beasties* appeared. Dr. Seuss was born in Springfield, Massachusetts in March 2, 1904 and passed away in September 24, 1991.

He was encouraged in his writing by professor of rhetoric W. Benfield Pressey, whom he described as his "big inspiration for writing" at Dartmouth. Before his death, Dr. Seuss wrote an amount of 44 children's books, which were often characterized by imaginative characters, rhyme, and frequent use of trisyllabic matter.

One of his most famous work is "*Horton Hears a Who!*" which was published for the first time in August 1954. However, this book was an extension of its previous model which the character of the elephant was already used in another Seuss work, called "*Horton Hatches the Eggs*". The amplification of the story give rise for the term "Who!", that would later make a reappearance in "*How Grinch Stole the Christmas*" published in 1957.

For the "*Horton Hears a Who!*" lies out an important meaning which shows the strong disregard feeling Dr. Seuss had towards the Second World War. This book was dedicated to the Japanese friends as Dr. Seuss moved beyond his feeling of animosity towards Japan. Therefore, *Horton Hears a Who!* represents a critique disguised in the allegories for the post-war American occupation of the country.

SUMMARY OF THE STORY

Horton Hears a Who!

Horton is the average elephant who lives in an average forest. One day, he comes upon a speck of dust. And, to his amazement, he discovers a world of small creatures. They are Whos. He converses with the mayor of Who-ville. The mayor evokes a promise from Horton. Horton will keep the minuscule community safe and sound. Horton places the speck of dust on a clover. Unfortunately, the other animals in the forest cannot hear the Whos. The Kangaroo and the others believe Horton is batty. They tie up Horton and steal the Who-ville clover. An eagle flies away with it and drops it in a field of clover. Horton chases the animals and the soaring eagle. He tracks the eagle day and night. Exhausted, he reaches the field of clover. Horton takes his responsibility seriously and searches millions of clovers until finding the Who-ville clover. Throughout his chase and search, Horton repeats, "A person is a person. No matter how small." Again, the kangaroo, monkeys and the other forest animals reach Horton and his clover. They still believe Horton has lost his marbles. The animals threaten to destroy the clover because they do not hear or see this Who-ville. Horton urges the mayor of Who-ville to have the citizens make a sound so loud the other animals will hear them. The adults and kids of Who-ville must rally together to make this sound and save themselves. The citizens rally and create quite a ruckus. Yet, the forest animals hear not a squeak. The mayor of Who-ville races about town urging the people to make any sound. He discovers a little "Who", who is not participating. The little "Who" with encouragement joins the shouting and the forest animals hear the citizens of Who-ville. Who-ville is saved! Dr. Seuss's *Horton Hears A Who* is more than a children's picture book. It a philosophical work of art. Dr. Seuss covers many issues. First, a person must be responsible and keep one's promise. Secondly, no matter how small one is in this big world, she is important. Thirdly, there comes a time one must do something to help oneself. And last of all, every citizen in a community is important for the town's well-being. Children will identify with the citizens of Who-ville. They feel so small in this big world. At times, adults don't hear them and disregard their feelings. Horton reminds them there are others who will listen and protect them.

Source: Taisha Tainer: children's books editor. Available in:
<http://www.bellaonline.net/articles/art23527.asp>

CONTENTS OF THE BOOK:

Horton hears a who!

CHAPTERS

1 – On the Fifteen Day of May in the Jungle of Nool Horton the Elephant Hears a Small Noise.....1

2 – Horton Plucked up the Clover and Hustled Away.....14-15

3 – The Black-Bottomed Bird Flapped his Wings in Fast Flight and Horton Went Off After him.....26-27

LIST OF ILLUSTRATION

Horton swims in the pool.....1
Horton sees a small creature flying towards him.....2-3
Horton look closer to see what creature that was.....4-5
The creature was a Who which asked Horton help.....6-7
Horton stretched his great trunk though the air and lift the dust speck.....8-9
Hump!, humped a voice. 'Twas a sour Kangaroo.....10-11
Horton protects the family Who.....12-13

“Through the high jungle tree top the news quickly spread”.....16-17
Horton stopped walking to hear what the Whos were talking about.....18-19
Horton realizes that the Whos had built up a whole town in the small little dust speck.....20-21
“But, just as he speaks to the Mayor of the speck, Three big jungle monkeys climbed up Horton’s neck”.....22-23
The Monkeys snatched Horton’s clover.....24-25

Horton get tired and to make matters worse the Black-Bottomed bird left the speck fall.....26-27
Horton cried sayin he will find the Whos....28-29
“Then, on through the afternoon, hour after hour, Horton found the Whos.....30-31
“Fromt the down on the speck came the voice of the Mayor.....32-33
“I’m here to state”, snapped the big Kangaroon.....34-35
The Kangaroo and the Monkeys wanted to boil the speck.....36-37

4 – Horton Called the Mayor.....38-39

Down on the dust speck, the scared Mayor quickly called a big meeting.....40-41
Horton smiled saying "that was cleas as a bell"42-43
The Monkey grabbed Horton with ropes over his body.....44-45
The Mayor grabbed a tom-tom.....46-47
"Great gust of loud racket rang high through the air"48-49
"Through the town rushed the Mayor.....50-51
The small shirker named Jo-Jo.....52-53
The Mayor climbed with lad up the Eiffelberg Tower.....54-55

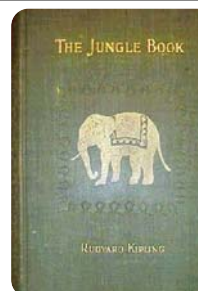
5 – Finally From the Speck of the Dust the Who's Voices were head.....56-57

Everybody became committed to protecting the Whos.....58
Horton came back to jungle with the Whos saved.....60-61

Author: 10. RUDYARD KIPLING

Title: *The Jungle Book*

First Publishing Date: 1894 – U.S.A.



Spanish Version: El Libro de la Selva, Edimat Libros, S.A., 2005

Translation by: Javier Alfonso Lopez

Illustrator: W.H. Drake, P. frenzeny, J. Lockwood Kipling.

Published by: The Century CO., New York, 1894.

Analyzed Publishing Date: 1864

Date of the data collecting: 20/10/2010

Title: The Jungle Book

Audiovisual Material: Film

Genre: Animation, Family

Date of Release: U.S.A. March 14, 2008.

Running Time: 78 minutes

Editing: Tom Acosta, Norman Caslisle

Music: Marcos Caetano, Renato Muniz, Ricardo Ottoboni
 Mariozinho Rocha. Laércio Salles

Director(s): Wolfgang Reitherman

Screenwriter(s) Larry Clemmons, Ralph Wright, Ken Aderson, Vance Gerry

Production CO.: Walt Disney Home Video.



DATA COLLECTION IN: 10/07/2011

Joseph Rudyard Kipling was born on December 30, 1865 at Bombay, India. Kipling's father, John Lockwood Kipling, was an artist who worked as the principal of the Jeejeebhoy Art School. Rudyard's mother, Alice Macdonald Kipling, had three sisters.

Kipling's early years in India was spent until his age of six. Then, his family in 1871 returned to England. After six months John and Alice Kipling returned to India, leaving six-year old Rudyard Kipling and his three-year-old sister as boarders with the Holloway family in *Southsea*. During his five years in this foster home he was bullied and physically mistreated. Such an experience left Rudyard tremendously traumatized with a sense of betrayal.

He attended the United Services College at *Westward Ho* in north *Devon* between 1878 and 1882. The experience he had in such a college was once again full of teasing and bullying conducts towards him. Nevertheless, he developed enough fierce loyalties and a love for literature to get over all the difficulties in his childhood.

In 1882 Kipling returned to India, where he spent the next seven years working in various capacities as a journalist and editor and where he began to write about India itself and the Anglo-Indian society which presided over it. His first poetry work, *Departmental Ditties*, was published in 1886.

However, in between 1887 and 1889 he also published six works of short stories which among was: *Plain Tales from the Hills*. Such a work was the first of the "Indian Railway Series" set in and concerned with the India political problems. Kipling, therefore, became famous and loved. But it is just when he comes back from England in 1889 that he was acclaimed as a brilliant young writer by the critiques. The reissue in London of his "Indian Railway Series" titles, including *Soldiers Three*, *In Black and White*, and *The Phantom Rickshaw*, brought him even greater fame, and in 1890 *The Light That Failed*, his first novel, which was only modestly successful, also appeared. By that time *Barrack-Room Ballads* had appeared in 1892, the year Tennyson died Kipling was an enormous popular and critical success. In 1907 Kipling was awarded the Nobel Prize for Literature, but his Imperialist sentiments, which grew stronger as he grew older, put him more and more out of touch with political, social, and moral realities. He died in London on January 18, 1936, just after his seventieth birthday.

SUMMARY OF THE STORY

The Jungle Book

The Jungle Book stories are about a young mahout (Mowgli) and his elephant. Mowgli is a lost human child who is raised up by wolves in the jungle. The young mahout, Toomai, believes the tale of the infrequent event of Elephant Dance, even when the seasoned elephant trainers try to dissuade him. He is rewarded for his belief by being taken to that very dance by his own elephant, spending time in another world that few can enter. Faith makes entrance possible, so Kipling tells us, and there is the possibility that childlike faith can be translated to any number of human events though Mowgli's self development as a human being.

Therefore, according the narrative of the story, Bagheera, the panther, is selected to accompany Mowgli on his journey back to civilization, but has a difficult time because the boy does not want to leave. Meeting Baloo the bear, a lovable "jungle bum," Mowgli is even more certain he wants to stay with his friends. But after an encounter with the mad King Louie of the Apes, when he is pressed to return to the man village by Baloo and Bagheera, Mowgli runs away.

Alone in the jungle, he meets Shere Khan, but only after the last-minute intervention of his friends does he manage to defeat the tiger. Soon after, he meets a young girl from the man village and willingly returns to civilization.

Source: Our adaptation following the sample available on the website:
http://classiclitt.about.com/od/junglebookkipling/fr/bl_junglebook.htm

Book 1

CHAPTERS	LIST OF ILLUSTRATION
1 – Mowgli's Brothers.....1	<p><i>"Little Toomai laid himself down to the great neck, lest a swinging bough should sweep him to the ground".....</i>Frontpiece</p> <p><i>"Good Luck go with you, O Chief of the Wolves.....</i>5</p> <p><i>"The tiger's roar filled the cave with thunder"..</i>11</p> <p><i>The meeting at the council rock.....</i>17</p> <p><i>Bagheera would lie out on branch and call 'come along, little brother'".....</i>23</p>
2 – Kaa's Hunting.....31.	No Illustration
3 – Tiger-Tiger!.....56	No Illustration
4 – The White Seal.....75	No Illustration

5 – “Rikki-Tikki-Tavi.....95

“Wake little brother; I bring news”99
 “Are all these tales such cobwebs and moontalk?
 Said Mowgli”105
 “Buldeo lay as still as still, expecting every
 minute to see Mowgli turn into a Tiger too”121
 “When the moon rose over the plain the villagers
 saw Mowgli trotting across, with twoWolves at his
 heels”126
 “They clambered up on the council rock together,
 and Mowgli spread the skin out on the flat
 stone.....129

6 – Toomai of the Elephants.....129

No Illustration

7 – Sevants of the Queen.....137

“Ten Fathoms Deep”146
 “They were all awake and staring in every
 direction but the right one”154
 “He had found sea cow at last”162

Book 2

8 – How Fear Came.....153

No Illustration

9 – The Miracle of Purun Bhagat.....172

“Rikki-Tikki looked down between the boy’s collar and neck.....177
“He put his nose into the ink”178
“Rikki-Tikki was awake on the pillow”179
“He came to breakfast riding on Teddy’s shoulder”.....180
“‘We are very miserable’, said Darzee”.....181
“‘I am Nag’ said the Cobra: ‘look, and be Afraid’, but at the bottom of his cold heart he was afraid”183
“He jumped up in the Air, and just under him whizzed by the head of Nagaina”187
“In the dark he ran up against chuchundra, the Muskrat”192
“Then Rikki-Tikki was battered to and fro as a rat is shaken by a dog”197
“Darzee’s wife pretends to have a broken wing.....201
“Nagaina flew down the path with Rikki-tikki

10 – Letting in the jungle.....187

No Illustration

11 – The Undertakers.....215

“Kala Nag was the best-loved elephant in the service”.....219
“‘He was afraid of me’, said Little Toomai, and he made Kala Nag lift up his feet one after the other”223
“He would get his torch and wave it, and yell with the best”229
“Not green corn, protector of the poor, -Melons said Little Toomai.....235
“‘Little Toomai looked down upon scores and scores of broad backs”251
“To Toomai of the elephants. Barrao!”259

12 – The King’s Ankus.....238	No Illustration
13 – Quiquern.....256	<i>“A camel had blundered into my tent”267</i> <i>“Anybody can be forgiven for being scared in the night, said the Troop-Horse”275</i> <i>“The man was laying on the ground, and I stretched myself not to tread on him, and he slashed up at me”279</i> <i>“then I heard and old, grizzled, long-haired central asian chief asking questions of a native office”297</i>
14 – Red Dog.....279	No Illustration
15 – The Spring Running.....279	No Illustration

Step 2 - REDUCTION OF THE TEXT INTO CATEGORIES AND CODES

The instruments setup for the collection of data will follow both methods Quantitative and Qualitative described in the previous section of the methodology definition. Therefore, the suitable instruments, following the type of analyses attempted will make use of three frameworks of analysis which considers first the Mythological Hero's Journey structure found primarily in the literature books and, then on the audiovisual materials.

FIRST FRAMEWORK OF ANALYSIS

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY STRUCTURE ON THE BOOKS

Chart 1-

Identification of Stages of the Journey:

Reference: _____ **Book ()** _____ **Audiovisual Material ()** _____

Author: _____

FIRST ACT <i>Ordinary World</i>	SECOND ACT <i>Special World</i>	THIRD ACT <i>The Road Back</i>
<i>The Ordinary World</i>	<i>Test, Allies and Enemies</i>	<i>The Road Back</i>
<i>The Call to Adventure</i>	<i>Approach</i>	<i>The Resurrection</i>
<i>The Refusal of the Call</i>	<i>The Ordeal</i>	<i>The Return with the Elixir</i>
<i>Meeting with the Mentor</i>	<i>The Reward</i>	
<i>Crossing the First Threshold</i>		

IDENTIFYING THE JOURNEY IN THE NARRATIVE

	CHAPTER		CHAPTER		CHAPTER
<i>The Ordinary World</i>		<i>Test, Allies and Enemies</i>		<i>The Road Back</i>	
<i>The Call to Adventure</i>		<i>Approach</i>		<i>The Resurrection</i>	
<i>The Refusal of the Call</i>		<i>The Ordeal</i>		<i>The Return with the Elixir</i>	
<i>Meeting with the Mentor</i>		<i>The Reward</i>			
<i>Crossing the First Threshold</i>					

2- SECOND FRAMEWORK OF ANALYSIS
THE PRIMITIVIST CONCEPTS FOR THE MAGICAL REALISM THEORY

PRIMARY ELEMENTS	SECONDARY ELEMENTS	PICTORIAL ELEMENTS
1A - The ideological primitivist point of view	1B - Tradition as a supreme rule	1C - The ultra-precise focus
2A - The transcultural convention	2B - The mythic concept of time	2C - Objectivity
3A - The historic allegory	3B - The mystic notion of causality	3C - Frigidity
	4B - The animist and vitalist concept	4C - Foreground and background (centripetal)
	5B - The natural and supernatural unity	5C - Elimination of the painting process (smooth and slender lay)
	6B - Telluric and human unity	6C - Miniaturist and primitivist
	7B - The ontological transformation flowing	7C - Representation of reality
	8B - The concrete logic	
	9B - The ludic element	
	10B - Natural and hyperbolic tendency	

Chart 2-

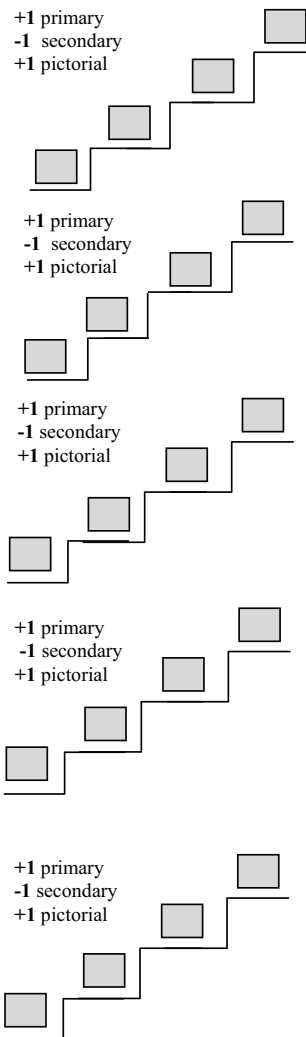
2.1. Identification of Primitivist concepts of the Magical Realism theory in combination with M.H.J. structure organized in three acts. * Note that this a minimized sample.

Book Reference:

Author:

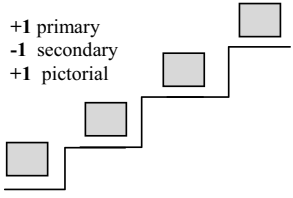
**DISTRIBUTION OF THE
MAGICAL REALISM
CONCEPTS**

THE ORDINARY WORLD		PRIMITIVIST CONCEPTS		
Summary		PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
THE CALL TO ADVENTURE		PRIMITIVIST CONCEPTS		
Summary		PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
THE REFUSAL OF THE CALL		PRIMITIVIST CONCEPTS		
Summary		PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
MEETING WITH THE MENTOR		PRIMITIVIST CONCEPTS		
Summary		PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
CROSSING THE FIRST THRESHOLD		PRIMITIVIST CONCEPTS		
Summary		PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □
		□ □	□ □	□ □

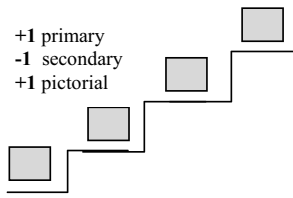


TESTS, ALLIES AND ENEMIES Summary				PRIMITIVIST CONCEPTS		
				PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
APPROACH Summary				PRIMITIVIST CONCEPTS		
				PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
THE ORDEAL Summary				PRIMITIVIST CONCEPTS		
				PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
THE REWARD Summary				PRIMITIVIST CONCEPTS		
				PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
THE ROAD BACK Summary				PRIMITIVIST CONCEPTS		
				PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

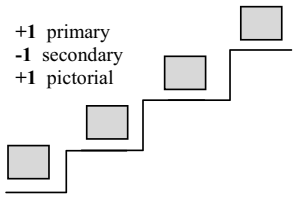
+1 primary
-1 secondary
+1 pictorial



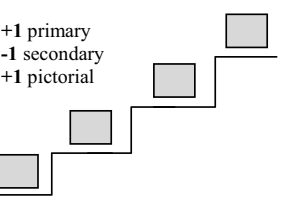
+1 primary
-1 secondary
+1 pictorial



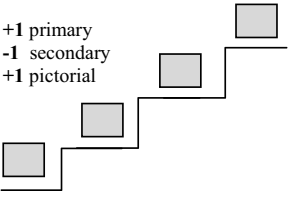
+1 primary
-1 secondary
+1 pictorial



+1 primary
-1 secondary
+1 pictorial

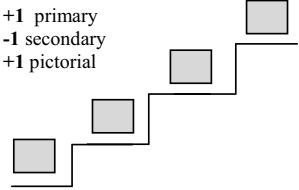


+1 primary
-1 secondary
+1 pictorial

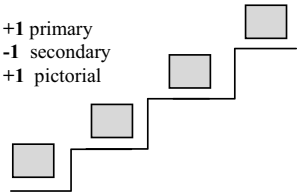


PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

THE RESURRECTION			
Summary			
PRIMITIVIST CONCEPTS			
	PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



THE RETURN WITH THE ELIXIR			
Summary			
PRIMITIVIST CONCEPTS			
	PRIMARY	SECONDARY	PICTORIAL
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



3- THIRD FRAMEWORK OF ANALYSIS
THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT (4—8 YEARS OLD)

CHART- 3 CHILDREN'S MYTHICAL ASPECTS FOR THE CONSTRUCTION OF REALITY WITHIN THE NARRATIVE.

DESCRIPTION OF THE INTUITIVE LEVEL																																																																											
An	ANIMISM / VITALISM		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Elements</th> <th>An</th> <th>Ar</th> <th>Fn</th> <th>Total%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><u>Air</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Water</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Sky</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Sun</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Moon</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Trees</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Stars</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Shadow</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Fire</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Others</u></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </tbody> </table>				Elements	An	Ar	Fn	Total%	<u>Air</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Water</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Sky</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Sun</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Moon</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Trees</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Stars</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Shadow</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Fire</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<u>Others</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Context</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td><u>Family</u></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>School</u></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Rural</u></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Urban</u></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> <tr><td><u>Imaginary</u></td><td><input type="checkbox"/></td></tr> </tbody> </table>		Context		<u>Family</u>	<input type="checkbox"/>	<u>School</u>	<input type="checkbox"/>	<u>Rural</u>	<input type="checkbox"/>	<u>Urban</u>	<input type="checkbox"/>	<u>Imaginary</u>	<input type="checkbox"/>
Elements	An	Ar	Fn	Total%																																																																							
<u>Air</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Water</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Sky</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Sun</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Moon</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Trees</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Stars</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Shadow</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Fire</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
<u>Others</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																																																																							
Context																																																																											
<u>Family</u>	<input type="checkbox"/>																																																																										
<u>School</u>	<input type="checkbox"/>																																																																										
<u>Rural</u>	<input type="checkbox"/>																																																																										
<u>Urban</u>	<input type="checkbox"/>																																																																										
<u>Imaginary</u>	<input type="checkbox"/>																																																																										
Ar	ARTIFICIALISM																																																																										
Fn	FINALISM																																																																										

	An %	Ar %	Fn %		An %	Ar %	Fn %		An %	Ar %	Fn %
The Ordinary World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Test, Allies and Enemies	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	The Road Back	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Call to Adventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Approach	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	The Resurrection	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Refusal of the Call	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	The Ordeal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	The Return with the Elixir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meeting with the Mentor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	The Reward	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Crossing the First Threshold	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

3.1.CONDUCT, IMAGINATION AND EMOTIONAL LIFE IN THE INTUITIVE STAGE FOR THE CHILDREN'S IDENTIFICATION IN THE STORY.

Leveled (L)	Unleveled (U)	Reserved (R)	Expansive (E)
4— years old	4 ½	7—7½	8 years old
5—years old	5 ½		
6—6½			

3.1.1. Children's Conduct Characteristics (C.C.C.) – L.U.R.E. (Normal Centripital moviment towards the social contexts)

Overall Conduct Characteristics within the Stages of the Journey

C.C.C	C.C.C	C.C.C
The Ordinary World	Test, Allies and Enemies	The Road Back
<i>The Call to Adventure</i>	Approach	The Resurrection
The Refusal of the Call	The Ordeal	The Return with the Elixir
Meeting with the Mentor	The Reward	
<i>Crossing the First Threshold</i>		

C.C.C. Normal L.U.R.E.	Within the Narrative %	*C.C.C Narrative.
Leveled		
Unleveled		
Reserved		
Expansive		

RELATIONAL CONCEPTS FOR CHILDREN' TEXTUAL REFERENCE

RELATIONAL CONCEPTS FOR CHILDREN' TEXTUAL REFERENCE							Background	Basic	Social
			BG	BA	SO				
ARCHETYPAL CHARACTERS OF THE STORY			EMOTIVE FUNCTION			EMOTION TYPES			
1	Hero		+	-	*	BG	BA	SO	
2	Mentor		+	-	*	BG	BA	SO	
3	Threshold Guardian		+	-	*	BG	BA	SO	
4	Herald		+	-	*	BG	BA	SO	
5	Shapeshifter		+	-	*	BG	BA	SO	
6	Shadow		+	-	*	BG	BA	SO	
7	Trickster		+	-	*	BG	BA	SO	
GENERAL		*C.C.C Narrative.							
PARTICULAR									
			Positive	Negative	Neutral (Normal)				

Step 3 - Exploration of the Relationships between Concepts

According to the encoded concepts from the three frameworks used to define the children's magical realism in materials, now the pragmatic approach is going to be used for clarifying the types of relationships which must be explored for a distinguishable conceptual exploration of children's texts within the Intuitive Age. In addition, for a comprehensible understanding at the time to measure and categorize the relationships between concepts, this step will also concern itself with the encoding of the relationships for the statistical performances and analyses.

3.2. EVOLUTIVE INDICE OF THE CHARACTER'S CONDUCT FOR CHILDREN'S IDENTIFICATION IN THE STORY.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 HERO												
2 MENTOR												
3 THRESHOLD GUARDIAN												
4 HERALD												
5 SHAPESHIFTER												
6 SHADOW												
7 TRICKSTER												

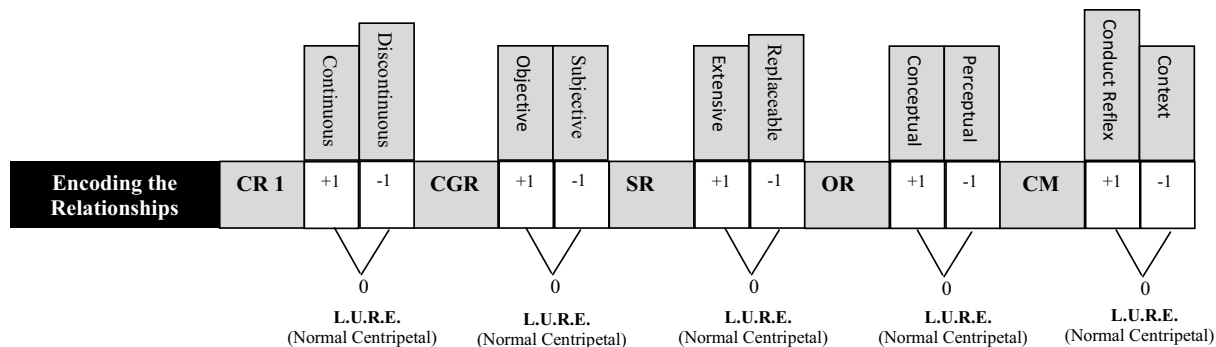
3.3. PRAGMATIC EVOLUTION OF THE CHARACTERS WITHIN THE NARRATIVE

1 – HERO 2 – MENTOR 3 – THRESHOLD GUARDIAN 4 – HERALD 5 – SHAPESHIFTER 6 – SHADOW 7 – TRICKSTER

Marcio Danilo Mota Varela
Universidade de Santiago de Compostela

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

CHART 4- COMMON CONCEPTUAL VALUES OF THE INTUITIVE AGE TO BE FOUND
 IN THE STORY AND THEIR PRAGMATIC RELATIONS.



Conjunctive Relation CR	Cognitive Relation CG - R	Substitution Relation SR	Objective Relation OR	Conterminousness of Different Minds CM
CR1 - cont. / desc.	CG-R - obj. / sub.	SR – exten. / replaceb.	OR – conc. / perc.	CM – conduct reflex / context

	Yes	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Agressivity														
Intolerance														
Talk activity														
Egocentrism														
Duties														
Shamanism														
Individualism														
Networking														

2- FEARS AND DREAMS - HERO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Water												
Shadow												
Wind												
Odd sounds												
Abandon by the mother												
Darkness												
Oneiric animals												
Strange people and creatures												

3- PERSONALITY AND SEX - HERO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Expansivity												
Mother's role / Father's role												
Protection												
Self awareness												
Baby's origin												
Marriage												
Sexual relation												
Adventure												

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

4 - ETHICAL SENSE- HERO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Good												
Bad												
Honesty												
Help												
Work												
Lies												
Truth												
Conservation												
Fight /war/battle												

5 - PHILOSOPHY AND RELIGION SENSE - HERO

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Humanity origin												
Celestial creation												
World origin												
The father God												
God as a human												
Death												
Age and Time												
Instantaneity												
Legends / Myths												

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

PARTE I

TEORÍA DO REALISMO MÁGICO APLICADA À ESTÉTICA PRIMITIVISTA DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI.

2. O PRIMITIVISMO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI NA CONSTRUÇÃO DO REALISMO MÁGICO.

O ato de contar histórias é uma qualidade puramente humana, é o que diferencia o homem de todos os outros animais. É por meio incondicional da linguagem que o homem consegue se comunicar e dar corpo as suas idéias e sonhos; consegue também fundar seus estatutos, suas regras e por fim: sua cultura. Desta forma, o homem planeja e cria seu mundo, traduz a natureza e constrói um olhar. É por meio incondicional da linguagem o homem social planeja e edifica seu mundo no qual vive, pois assim se deve concretar ideais, necessidades e experiências coletivas.

A linguagem, portanto, torna-se a instituição pela qual a sociedade se estabelece como coletividade, ou seja, é a marca determinante na construção da identidade do grupo. Por meio dela é possível se ter um prolongamento do conhecimento, assim como seu desenvolvimento; a linguagem é uma instituição coletiva, cujas regras se impõem aos indivíduos, que se transmite de maneira coercitiva de geração em geração.

A linguagem se apresenta como forma inicial de racionalização humana. A criação dela permitiu que o homem reconhecesse a si próprio; é uma força normativa que preside a todas as atividades racionais do homem. A partir da tomada de consciência de seus atributos culturais se considera que cada indivíduo já esteja socialmente por meio da *linguagem*". Desta forma, a linguagem se manifesta e dá vazão as múltiplas possibilidades da imaginação humana, ou seja, às potencialidades sentimentais que o homem experimenta e, assim, insiste em querer manifestá-las por meio dos mais variados textos culturais existente e conhecidos desde os períodos mais longínquos da sociedade, até o que conhecemos em dias atuais.

É seguindo esse raciocínio que os mitos surgem como produto de uma linguagem, ou mais especificamente, por meio da palavra. A importância da palavra nos mitos é sagrada, por meio dela o homem consegue restaurar o tempo primordial divino, consegue orquestrar seu entendimento a cerca dos mistérios do mundo. Portanto a palavra assume nos mitos uma força irresistível. Nela deitam suas raízes, os entes e os acontecimentos; nela se recolhem os segredos das coisas e da vida.

Neste capítulo veremos como os elementos da linguagem mítica influenciam na construção do Realismo Mágico. Veremos também, como tais elementos míticos contextualizam simbolicamente a narrativa sobre um aspecto lógico, concreto e, por isso, verdadeiro à luz das ciências sociais e humanas. Para isso, o capítulo promete esclarecer alguns dos pontos mais importantes para a revalorização dos conceitos primitivistas como verdade e, com efeito, os conceitos mitológicos enquanto forma primária de racionalização e explicação dos acontecimentos humanos e naturais sobre a forma de uma linguagem poética, metafórica e, que por isso, não menos verdadeira do que a linguagem científica.

Portanto, o Realismo Mágico, como veremos, assumirá dentro do contexto tratado aqui, um aspecto especial em sua forma ficcional enquanto Realismo, ou seja, não será bem um processo mimético de representação que caracterizará o Realismo Mágico, mas sim um tipo de semiose profunda que engendra diretamente, por meio da linguagem mito-poética, uma transcendência individual e coletiva sobre os objetos da natureza e sobre os fenômenos da vida.

2.1. A LINGUAGEM MÍTICA E OS PRIMEIROS NARRADORES

A sacralidade dos mitos primitivos expresava-se por meio de palavras mágicas dos mitos e rituais as quais eram responsáveis por fundar espaços profanos e instituir ordem no grupo. A habilidade de organização e sacralização do espaço primitivo era feita por meio de narrativas que seguiam princípios éticos relacionados tanto à temas relacionados ao auto-conhecimento dos indivíduos, como à temas religiosos que lhes traziam respostas pragmáticas de seu cotidiano primitivista.

Dessa forma, para que houvesse a sacralização dos acontecimentos, era necessário que uma hierárquica de apresentação fosse seguida. Contudo, para a profecia de tais narrativas, se demandava a participação de pessoas específicas do grupo. A essas pessoas especiais se denominavam como os Xamãs das tribos, ou seja, Xamãs eram sacerdotes responsáveis pelo relato das histórias míticas aos membros adultos da tribo. De acordo com Joseph Campbell (1990: 15), Xamã poderia ser um homem ou mulher que no final da infância ou no início da juventude conseguiu passar por uma experiência psicológica transfiguradora as quais muitas das

vezes estavam associadas aos mistérios de experiências de vida após morte que fossem por meio de sonhos ou de experiências físicas concretas, como por exemplo a superação de uma enfermidade ou acidente grave.

Dessa forma, os narradores das histórias míticas estavam preparados a relatar histórias a respeito de qualquer tema que fosse de importância do grupo. Entretanto, é com os temas relacionados com a morte que o homem primitivo se identifica inicialmente, pois as primeiras histórias míticas contadas estavam sempre ligadas aos mistérios ocultos da vida e da morte, como afirma Joseph Campbell (1973: 22) “this recognition of mortality and the requirement to transcend it is the first great impulse to mythology”.

Portanto, é a partir tomada de consciência sobre sua própria mortalidade, que o homem primitivo passa a nutrir seu pensamento sobre histórias que remontava à uma condição de vida anterior a presente na qual vivia. Em outras palavras, tais histórias narravam acontecimentos sobre um Tempo e Espaço anterior e ulterior ao mundo físico presente, ou seja, o mundo oxigenado que se reconhecia por meio da idéia de mortalidade e, conseqüentemente, por meio do desejo em transcendê-la. Portanto, são esses os dois elementos primordiais para o impulso a criação de uma mitologia. Para o mitólogo Mircea Eliade (1973: 24) o Homem somente era mortal porque algo havia ocorrido no passado *in illo tempore*, pois se isso não houvesse passado o homem deixaria de ser mortal ou pelo menos nunca teria consciência de ser como tal.

A transcendência sobre a qual se fala era o lugar dos deuses e dos seres sobrenaturais, aonde tudo se originava e aonde tudo se conduzia após o grande *ciclo da vida*. Sobre isso, Mircea Eliade (2000: 16-17) nos diz que: “el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta realidad total, el Cosmos”

As narrações míticas eram vistas como histórias verdadeiras e sagradas, pois “relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos”, afirma Mircea Eliade (2000:16). Entretanto, não só os mistérios da morte, como também, as dificuldades de sobrevivência num mundo selvagem, cheio de incertezas e perigos eram relatados como formas exemplares de doutrinação.

Assim, todas as atividades humanas tinham seus modelos míticos, pois de acordo com Mircea Eliade (2000: 17) isso surge “por el mismo hecho de relatar las gestas de los seres sobrenaturales y la manifestación de sus poderes sagrados, e convierte en el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas”.

Os primeiros contadores de histórias pertenciam às tribos de caçadores; estavam voltados, inteiramente, para o grupo. Em suas narrações o modelo do caçador herói sempre era contado antes das perigosas caçadas. Nessas histórias do herói caçador sua qualidade de prestação à comunidade era sempre salientada, pois como afirma Christopher Vogler (2004: 40): “like the first storytellers, the earliest humans who went out hunting and gathering on the plains of Africa, most Heroes are group-oriented”.

Portanto, juntamente com os primeiros contadores de histórias das tribos de caçadores surge a idéia de herói, ou seja, de alguém destemido que é capaz de sacrificar-se em nome da coletividade na qual pertence. Esse alguém faz parte da sociedade em que vive cuja vida se desenvolve de forma regular e cotidiana em seu início, depois ao logo de sua jornada é levado a uma distante e desconhecida região em prol de sua comunidade.

O envolvimento espiritual dos povos primitivos com a natureza era muito forte. Os povos primitivos haviam desenvolvido uma espécie de moral que os guiavam e os harmonizavam com as divindades animais. Era uma espécie de pacto entre homem e animal no qual cada um precisava cumprir seu papel no ciclo da vida, pois como afirma Joseph Campbell (1989: 76) “o mito básico da caçada traduz uma espécie de acordo entre o mundo animal e o mundo humano”.

Com efeito, todas as histórias míticas vinham precedidas de rituais que traduzia para o mundo dos homens a importância de certas ações, pois o mito garante o rito, o rito reafirma o mito. O rito também pode ser entendido como uma atuação na qual, afirma M. Mauss (1970: 138 -142): “tiene una verdadera eficacia material [...] el rito es pues una acción tradicional eficaz [...] por lo tanto, en conclusión, podríamos definirlos como actos tradicionales eficaces que versan sobre cosas llamadas sagradas”. Em outras palavras os ritos revivificam os mitos e os sustentam como pontes entre dois mundos: o mundo das divindades espirituais e o mundo dos homens

mortais, pois o tema básico do ritual é a vinculação do indivíduo a uma estrutura morfológica maior que a do seu próprio corpo físico.

A importância dos rituais consiste em validar os mitos; procura estabelecer um reencontro com a realidade divina e, desta forma, irrompe o espaço profano tornando-o sagrado, ou seja, enquanto as celebrações ritualísticas acontecem existe uma pausa aos acontecimentos mundanos para, assim, poder experimentar o frenesi da criação divina, como afirma Adolph Crippa (1975: 158) “a festa é um reencontro com o sagrado, dotado de enorme densidade ontológica. A representação da cena inaugural é uma reconstituição da realidade”.

Em geral podemos explicar a funcionalidade dos rituais por meio do constágio físico das emoções promovidas por meio da concentração de consciência sobre determinado tema ou aspecto mítico em celebração. Isso que dizer que os rituais são os meios físicos de acesso ao inconsciente coletivo, onde residem os aspectos transcendentais dos símbolos os quais ao tornarem-se conscientes ganham uma dimensão de realidade superior a realidades das leis físicas da realidade mundana.

A ritualização, portanto, constitui-se por meio de uma exploração crítica das emoções fazendo todo o organismo reagir em forma positiva por meio do prazer do alívio da carga emocional aplicada. Ritualizar, desse modo, significa tornar fisicamente apreensível o que diz os mitos enquanto “teorias”. Os ritos metaforicamente representam a própria pragmática mítica.

2.2. A INFLUÊNCIA ETNOLÓGICA NO REALISMO MÁGICO

Muito antes de uma relação teórica e abstrata começasse a ser erguido no campo literário sobre forma de textos de ficção, o realismo mágico e as noções de primitivismo já se encontravam imbricados no seio literário intelectual e histórico. Essa relação responde justificadamente à condição da dimensão humana na problemática literária e antecipa possibilidades explicativas sobre conceitos e temas de grandiosa utilidade, mesmo que por motivos ideológicos progressistas tivessem sido embotadas e deturpadas.

De acordo com Camayd-Freixas (1988), o Realismo Mágico consiste numa expressão particularizada e especificadamente literária construída a partir de um primitivismo estético que se manifesta em outros campos da arte e da cultura do século XX. Após sua antiga concepção ter sido desvalorizada no século XIX devido à influência de uma *filosofia do progresso*¹, a volta dessa nova estética primitivista marca o surgimento de uma nova concepção do termo *Primitivismo*².

2.2.1. O primitivismo estético do realismo mágico

O primitivismo radical empregado nos movimentos de vanguarda do início do século XX teve uma importância fundadora para uma nova tomada de consciência filosófica e estética sobre as artes, principalmente, sobre a dança, a escultura e a literatura como registros de uma nova era de hibridismo conceptual culminado naquilo que aponta Camayd-Freixas (1988) como: *primitivismo estético*³ entendido sobre duas vertentes de influências para o surgimento realismo mágico. Essas vertentes se traduzem melhor por uma mudança de alguns conceitos de representação os quais partem: desde um realismo *perceptual* a um realismo *conceptual*.

2.2.1.1. Realismo perceptual

Como ressalta Camayd-Freixas (1988), o evolucionismo que marcou o século XIX havia dominado incluso o conceito de arte. Os primeiros contatos que a civilização européia teve com as culturas primitivas foram feitos a partir dos objetos de arte trazidos dos povos africanos, ameríndios e polinésios. Entretanto, carregado de pensamento cientificista da época esses objetos foram denominados como artefatos ornamentais pelos pesquisadores evolucionistas.

Seu valor artístico foi relegado devido a visão naturalista da época a qual não concebia a esses objetos a capacidade de uma *representação verdadeira da realidade*, ou seja, a natureza dessas obras comprovava para a corrente filosófica evolucionista que os povos primitivos eram

¹ A filosofia do progresso destacada aqui se refere à culminação do positivismo e o evolucionismo.

² Termo entendido em seu sentido mais amplo e polivalente por isso destacado com maiúscula.

³ Como exemplo dessa nova estética influenciada por meio da vanguarda podemos citar: Pablo Picasso, Rimbaud, Henri Rousseau e Apollinaire.

inferiores tanto intelectualmente como biologicamente e, portanto, incapazes de perceber a realidade natural como os povos civilizados. Esse tipo de afirmação foi comum entre os antropólogos Tylor e Lubbock os quais utilizaram os objetos primitivistas como objeto estudo da evolução mental dos povos primitivos.

2.2.1.2. Realismo conceptual

Como já foi comentado anteriormente, somente no início do século XX com as influências vanguardistas as obras de artes primitivistas começaram a ser apreciadas pelo seu valor estético⁴. Essas influências marcaram a mudança radical tanto na forma de se conceber a arte primitivista em particular como no próprio conceito de arte em geral. Aquilo que começou apenas como uma estilização estética como realce dos valores modernos tomou imediatamente forma e valor abrangente, como aponta Camayd-Freixas (1988) ao afirmar que essa atitude estética começava a influir também nas opiniões etnológica e, com efeito, na concepção de que as técnicas dessas artes primitivas não poderiam ser discriminadas, pois seus *valores geométricos*⁵ eram esteticamente intelectualizados.

O cume do realismo mágico como forma conceptual da realidade dar-se em efetivo quando os aspectos formais das obras primitivas são assimilados como verdades expressivas da vontade humana afetando, com isso, os moldes e conceitos do que se conhece hoje por arte contemporânea. De acordo com o pensamento de Goldwater (1967), artistas como Picasso e Braque inspiraram-se nas formas das artes africanas para realçar novos modos de se transcrever e representar as perspectivas tridimensionais de volume. O *cubismo*, por exemplo, surge como um conceito de representação conceitual da realidade por influência estética primitivista “la relación del primitivismo moderno con el arte tribal primitivo no fue de mera imitación: se trató de una interiorización de formas, de una interpretación subjetiva, por parte de los artistas modernos que analizaban el arte tribal” (Camayd-Freixas, 1988: 40).

⁴ Camayd-Freixas (1988) cita como representantes desta valorização estética da arte primitivistas: Hein, Grosse, Carl Einstein, Roger Fry os quais exaltaram o poder expressivo e a monumentalidade de tais obras pela sua pureza formal.

⁵ Aloïs Riegl foi um dos vanguardistas que defendeu o estilo geométrico das artes primitivas e equiparou seu valor estético com as naturalistas.

Portanto, reside na idéia de um realismo entendido a partir de um ponto de vista *conceitual* aquilo que valoriza tanto a estética primitivista como verdade representativa do desejo humano, como também circunscreve a uma só vez o realismo mágico como uma realidade construída poeticamente feita, exatamente, como os mitos e as lendas primitivas.

2.2.2. Primitivismo cronológico e cultural.

De acordo com Arthur Lovejoy e George Boas (1965), existe uma importante diferenciação semântica e histórica no que tange o termo primitivismo; segundo eles, existe o *primitivismo cronológico* e o *cultural* sobre o que Camayd-Freixas (1988) resumidamente refere-se ao primeiro como a crença que a “idade dourada da humanidade” teve num passado remoto, ou seja, no tempo das grandes odisséias; no tempo dos heróis e dos deuses mitológicos; o segundo tipo de primitivismo refere-se a um profundo descontentamento do homem moderno com a civilização, pois para esse pensamento primitivista cultural somente por meio de uma vida moderada e menos sofisticada os homens atingiriam uma plenitude moral mais elevada. Em outras palavras, o primitivismo cronológico consiste num construto da filosofia histórica; e o outro numa ideologia cultural atribuída à ética. Lovejoy e Boas (1965), explicam que o primitivismo cronológico resulta de uma atitude contextualizada numa idéia conservadora a qual afirma que as coisas tinham um ponto equilibrado no passado e que deixou de estar, pois inevitavelmente com a busca do progresso, o mundo vem se precipitando à ruína formando parte de uma “teoria da degeneração”⁶.

O primitivismo cultural, ao contrario disso, se desenvolve sobre uma perspectiva moderada que aceita abertamente a idéia de progresso como uma realidade possível. Além disso, está disposto a cooperar para uma vida cada vez mais artificializada e sofisticada, fatores os quais são inaceitáveis para o primitivismo cronológico.

⁶ Camayd-Freixas (1988) ainda sugere que para entender esse aspecto cronológico do primitivismo devemos lembrar da idade de ouro de Hesíodo seguida pela de prata, de bronze y de ferro. Isso ainda se compara a Queda do homem para fora do Éden, de acordo coma cultura judaica-cristã, significando o principio de deterioração da condição humana.

Desta forma, se explica de que forma o primitivismo cultural possui adquirir caráter ideológico, pois sua artificialidade serve como instrumento de propagação de um ideal progressista criado a partir do Renascimento. Se marca, portanto, desde esse período no cenário ocidental a vertiginosa busca por uma *filosófia do progresso* sobre a filosofia do Primitivismo Cronológico que perdia autenticidade ao passo que tal filosofia progressista ganhava respaldo cientificista por aquilo que ficou conhecido como *principio de acumulação* e no *progresso por evolução*.

Como se sabe, somente a partir das influências etnológicas em princípios do século XX que se pode dizer que se inicia um processo de revalorização das culturas sociedades primitivas. Esse processo de revalorização, portanto, possui um ponto culminante, marcado por meio da influência e da exaltação da estética primitivista das artes vanguardistas, expressas de diferentes formas com diferentes interesses, porém todas obedeciam a um mesmo princípio revalorativo de uma estética qualitativamente diferente da estética perceptual aplicada na Europa até aqueles momentos.

Somente para expressar um pouco como tais interesses vanguardistas diferenciavam-se, podemos citar, por exemplo, latino Americano o qual utilizava a estética primitivista como forma de autonomia expressiva que tentava libertar-se da dominação do ponto de vista “eurocêntrico” com relação à cultura Americana. Com efeito, o surgimento do Realismo Mágico tornou-se o resultado mais marcante dessa liberação por meio de uma nova estética primitivista das artes vanguardistas.

Para o processo de consolidação da estética primitivista no cenário cultural ocidental foi preciso a participação e implementação de teorias de cunho evolucionista, levantadas por meio da nova antropologia experimental que se instalava na França, sobretudo por meio de Gennep (1909) e Durkheim (1912) os quais influenciaram profundamente a orientação biológica que se convertia em instrumento relativista dos costumes e da moral. Para Levi-Strauss (1974), por exemplo, a lógica primitivista exigia igual relevância de trato com respeito à sua rigorosidade, quanto de qualquer ciência moderna.

A diferença entre a lógica primitivista e a lógica científica moderna não poderia ser explicada por meio de atributos intelectuais qualitativos de inferioridade e de superioridade, mas

sobretudo por meio de uma qualidade expressiva que necessitava de novas áreas para a sua aplicabilidade e aproveitamento de seus imutáveis poderes.

2.2.3. Os rasgos do primitivismo lógico.

Contrariamente ao que se queria com os antigos pensamentos de uma subjetividade logicista, matemática e laboratorial; pensamentos estes surgidos, precisamente, segundo: Lupicinio I. Rueda (2006) a partir do pensamento filosófico de Descartes⁷ (1596-1650) no qual buscava incessantemente tanto o entendimento de como estava relacionada as idéias referentes a exterioridade e interioridade como buscava também saber como essas *idéias* relacionavam-se com a realidade de modo geral. Deste modo, durante mais de dois séculos o mundo viveu uma corrente filosófica que se materializava num princípio cartesiano de uma *filosofia da substancia*. Embora centrada na interioridade do sujeito se entendia que somente por meio de uma minuciosa *inspeção das idéias* se poderia ter um resultado digno de *verdade*. Esse processo metodológico ficou conhecido como *Racionalismo*.

A partir das influências ideológicas cartesianas se estabelece uma visão de superioridade do discurso científico, sobretudo nas áreas que não poderiam ter seus objetos de estudos empiricamente reproduzidos. Consequentemente, a terminologia “*primitiva*” significava naqueles períodos de desenvolvimento tecnológico o mesmo que atrasado, velho, inútil e superado. Portanto, a distinção entre “primitivo” e “moderno” consiste numa relativa equiparação cujo estado das coisas pressupõem sempre um momento anterior capaz de se contrastar com o atual. Desta forma, ver-se fortemente atrelado à esse entendimento as noções pejorativas e etnocêntricas que tentaram estabelecer metas descabidas de comparações técnico-científico.

Mais uma vez a filosofia do progresso toma responsabilidade por essas atitudes e pensamentos generalistas etnocêntricos, pois na medida em que a ciência renascentista atingia seu auge com a Revolução Industrial e ascensão da classe burguesa do século XIX, leva o ocidente a voltar-se à uma doutrina filosófica pautada basicamente no positivismo e no

⁷ O pensamento de Descartes pode ser visto de duas formas cualitativamente diferentes ao mesmo tempo: uma que marca o surgimento de uma revalorização da interioridade como forma explicativa da realidade; a segunda como esgotamento dessa busca em termos apenas matricistas.

evolucionismo. Com efeito, o choque de valores fez prevalecer os ideais progressistas apartados das atitudes conservadoras e essencialistas das sociedades “tradicionais”⁸.

Desenvolver uma explanação coerente sobre o Realismo Mágico ou, melhor, sobre seu entendimento central, torna-se necessário, portanto, primeiro posicionar as circunstâncias históricas e filosóficas que motivaram sua concepção como elemento estético. O entendimento sobre a estética primitivista e do “primitivismo” como conceito, portanto, tornam-se os elementos catalisadores para o surgimento do Realismo Mágico. De acordo com E.H. Gombrich (2003:11-12), a revalorização do primitivismo consiste numa abertura psicológica da humanidade, pois a partir de Platão houve certo despreço com o que poderia relacionar-se ao termo, pois de acordo com a visão platonista de um “Estado Ideal” —levantado por de suas obras *A República* e *As Leis*— não permitia a expressão abertura por meio das artes. Por isso, o mito e as outras formas tradicionais de expressão não ganhavam espaço na República platonista.

Com efeito, o conceito sobre primitivismo que vemos abordando também não poderia ter espaço. Entretanto, não queremos aqui fazer uma apanhado histórico tão abrangente quanto o faz Gombrich, mas somente mencionar alguns pontos relevantes aos fatores que influenciaram o revigoramento do pensamento primitivo como algo intelectualmente verdadeiro e, assim, apontar suas fases de desenvolvimento para implementação definitiva do termo: Realismo Mágico. Para isso, é importante destacar as relevantes contribuições etnológicas como suporte científico da validação do primitivismo quanto acessório da construção da realidade mágica tanto literária como pictórica.

As conclusões que sacamos a partir das análises cronológicas referentes ao processo de revalorização do conceito do Primitivismo do Realismo Mágico, é que ambos tiveram desastrosas concepções semânticas ao longo de sua trajetória de revalorização conceitual. Ao que se refere particularmente ao Realismo Mágico, Camayd-Freixas (1998) nos apresenta quatro etapas bem definidas as quais mostram detalhadamente as nuances desse processo de revalorização. Entretanto, apenas uma delas adota o conceito de primitivismo de forma salutar e não

⁸ O termo “tradicional” para designar as sociedades primitivas parte de um eufemismo antropológico.

etnocêntrica a qual é encontrada em sua descrição etnológica. Portanto, a base investigativa da estética primitivista segue, a saber:

a) A primeira etapa se caracteriza com o surgimento do termo ‘Realismo Mágico’ o qual, segundo Camayd-Freixas (1988), foi primeiro utilizado entre 1923 e 1925 por G.F. Hartlaub y Franz Roh para descrever o realismo ‘extranhista’ proveniente da pintura pós-moderna alemã que logo após caiu em desuso no cenário europeu. Precisamente o termo Realismo Mágico, de acordo com Seymour Menton (1999), surgiu após o lançamento do livro de Roh titulado: *Nach-Expressionismus, magischer Realismus. Probleme der neuester europäischen Malerei*. Desta forma, para marcar esta primeira etapa Seymour Menton (1999: 15) diz que: “la manera más lógica de proceder sería tratar de aplicar los rasgos señalados por Roh de la pintura magicorealista a la literatura”.

A qualidade dessa nova literatura surgida por meio da aplicação de conceitos primitivistas e por meio dessa nova forma de pensar sobre o objeto de arte, resulta num processo de democratização artística, pois com toda essa confluência de pensamentos e realidades era possível o racionamento íntimo dessas obras por meio do contexto pitoresco do cotidiano comum das pessoas em paralelo ao grotesco, ao supernatural, e mágico. Esses elementos fizeram do Realismo Mágico um movimento artístico que se promovia por meio de **experiências compartilhadas** do cenário político-social das pessoas.

De acordo com, Seymour Menton (1999), para que exista esse princípio compartilhado das experiências basta lembrar de momentos marcantes da história, como por exemplo, as Grandes Guerras Mundiais, a crise econômica dos anos 30, a Guerra Fria ou mesmo a desintegração da União Soviética, para que seja possível a experimentação social compartilhada de uma solidariedade compacta. Por isso, para primeira etapa da consolidação do Realismo Mágico o que era particular da pintura foi-se abrangido à literatura para a construção de uma nova forma de visão social que poderia ser descrita objetivamente e subjetivamente em conjunto.

Entretanto, de acordo com Seymour Menton (1999), a nobreza desse ponto de vista estético sofreu uma sensível modificação quando Hartlaub subtraiu o termo ‘Realismo Mágico’ reduzindo-o ao título de *Die Neue Sanchichkeit* (a nova objetividade) o qual perdurou até o final

da segunda Guerra Mundial inclusive na Alemanha onde o nome *Realismo Mágico* foi primeiro apresentado.

b) Na segunda etapa que marca o Realismo Mágico, sua idéia foi concebida como uma re-elaboração artística da realidade. Dessa forma, o termo se tornava muito próximo às concepções aristotélicas de mimesis que se relacionava poéticamente ao mundo das representações artísticas. Isso ficou marcado nos anos 40 após a literatura hispano-americana ter-se apropriado do termo “Realismo Mágico” e, conseqüentemente, tê-lo tratado sobre um ponto de vista diferente do Europeu. Nessa fase nomes como: Rodolfo Usigli (1940), Álvaro Lins (1944), Artur Uslar Pietri (1948) dentre outros foram os que mais ressonaram devido a uma nova abertura e utilização do termo para significar um Realismo repleto de novas tendências líricas, sociológicas e existencialistas.

c) Como uma evolução semântica, a terceira etapa do termo Realismo Mágico surge, pois a partir da associação do termo com a inovação estética abordada tecnicamente na literature que passa a combinar imaginario e realidade sobre o mesmo plano faz com que se crie um espaço semântico inédito nas artes pictóricas e literárias. Sobre isso comenta Camayd-Freixas (1988: 2): “*cuya mezcla de realidad y fantasía hace que los objetos cotidianos nos ‘choquen’ como fantásticos*”.

Somente a partir de Ángel Flores (1955) que o Realismo Mágico é aplicado como uma versão possivelmente adaptável a toda ficção pós-vanguardista latino-americana. Com efeito, isso acarretou num desmedido apogeu do uso do termo o qual se tornou alvo de múltiplas controvérsias e polêmicas. Dessa forma, esse período ficou marcado por meio do extremismo tomado contra às narrações **não realistas** que aproximavam-se ao gênero Fantástico. Assim, quase sempre eram rotuladas indiscriminadamente e pejorativamente como: ‘mágico-realistas’.

Somente em 1970 o termo veio assumir uma postura mais ou menos esclarecedora com a “*Introduction à la fantastique*” de Tzvetan Todorov⁹, pois sua explicação leva apenas em

⁹ Camayd-Freixas (1998) aponta ainda outros autores responsáveis pela essa nova postura tomada frente ao termo realismo mágico dentre eles: Caillois, Schneider e Vax. Todos esse ajudaram a definir a obra fantástica e a sistematizar seu estudo.

consideração alguns estilos fantásticos como: o maravilhoso, o estranho e o fantástico. Desta forma, para entender a passagem entre uma fase à outra que segue, devemos fazer como sugere Seymour Menton (1999: 36): “mediante el contraste entre lo fantástico y el Realismo Mágico se pueden perfilar claramente los dos términos [...] más que nada hay que aclarar que los dos términos son esencialmente distintos”. Com isso, voltaremos mais adiante neste ponto para que se possa mostrar como gênero Fantástico se diferencia do Realismo Mágico e como esses termos errôneamente são utilizados como sinônimos.

d) Por fim, a última etapa a qual favoreceu ao surgimento de estética primitivista nas artes em geral e, em particular, a literatura está concentrada sobre um marco etnológico de aceitação. Historicamente após as críticas tomadas por meio dos autores —em sua maioria formalista— o Realismo Mágico começava a ser tratado como um “deslinde do fantástico”. De acordo com Camayd-Freixas (1988), isso surge a partir do já citado livro de Todorov publicado em 1970. Controversialmente, esse “deslinde” aplicado ao termo posicionou-se sobre distintas vertentes de estudo: a primeira destinava-se a investigar o Realismo Mágico como oposição ao Fantástico tomando, portanto, como base a técnica narrativa influenciada diretamente a partir de Flores quem definia o Realismo Mágico como modalidade da escritura.

As críticas levantadas contra vertente que se tomava por meio do ‘deslinde do fantástico’, diz Camayd-Freixas (1988: 3): “solo demostró lo que el Realismo Mágico no era, [...] no pudo darnos una definición positiva”. Entretanto, a segunda vertente de investigação que o “deslinde” proporcionou aumentou qualitativamente o valor semântico do termo “Realismo Mágico”, pois a partir da exclusão da relação entre pós-modernismo e a literatura latino-americana e o conseqüente esquecimento das antigas associações feitas entre Realismo Mágico e a arte lírica finalmente pode vigorar sua etapa etnológica de compreensão.

A etapa etnológica, portanto, abordava o termo ‘mágico’ não exatamente como a magia da poesia e, nem como o efeito de ‘encantamento’ produzido por meio das técnicas narrativas, mas sobretudo seguindo o estilo de uma *cosmovisão* um estilo filosófico característico do pensamento “mágico-religioso” das sociedades primitivas.

A partir, principalmente, das influências etnológicas promovidas por Lévi-Strauss, o pensamento primitivo é valorizado, tendo como contrapartida a ruptura com alguns conceitos

anteriores da antropologia de Malinowski, principalmente, ao que se referia ao conceito de *funcionalismo*¹⁰. De acordo com Lévi-Strauss (1987), o pensamento dos povos primitivos não poderia ser visto como inferior. O pensamento primitivista contituia-se, portanto, apenas como um tipo diferente de entender e construir a realidade. Com isso, Lévi-Strauss tendo em vista as obras Lévi-Bruhl —quem tratava o pensamento primitivo como manifestação puramente sentimental— sugere uma nova forma de concepção da realidade primitivista que se distanciava da forma levantada por meio do pensamento utilitarista de Malinowski. Assim, contrariamente à Lévi-Bruhl, Lévi-Strauss afirmava também a intelectualidade dos povos ágrafos sobre o sentimentalismo determinante.

Ao longo de toda a história da participação de Lévi-Strauss na construção da nova antropologia estruturalista da sua época, a vontade de expressar a incrível desenvoltura tanto intelectual quanto artística a qual os povos primitivistas foram capazes desenvolver, convergiu-se na energia necessária ao esclarecimento sobre o estereotipado ponto de vista que era atribuído às necessidades de subsistência material e que, assim, o medo da morte por meio da desnutrição seriam as únicas e invariáveis motivações que impulsionavam suas vidas.

Continuamente, Lévi-Strauss (1964) questiona até que ponto esses princípios de racionalização primitiva ver-se-ia separada da ciência; ao mesmo tempo declara que a distinção entre ambas encontrava-se não por meio da falta de racionalidade dos povos primitivos, mas sim por meio de uma desdenhosa e ignorante posição tomada por meio da ciência determinista que intransigentemente considerava o pensamento primitivista irracional, materialista e incoerente com a realidade objetiva da natureza.

¹⁰ O funcionalismo para Malinowski é aquilo que serve para algo, ou seja, o que gera sentido e significado. Por outro lado, para Lévi-Strauss a função é um elemento qualquer adquire a posição de outro, ou seja, para ele os lugares são de ordem do sentido e o que importa realmente são suas relações estéticas.

2.3. A CONSTRUÇÃO PRIMITIVISTA DA REALIDADE NO REALISMO MÁGICO.

Estreitamente comparado às narrações míticas proferidas nas sociedades primitivas, o Realismo Mágico— especialmente a partir de sua fase etnológica— aproveita as “*mirabilias*” do mundo imaginário transformando-as em “*naturalia*”. De acordo com Villanueva (1992: 45): “este fascinante fenómeno literario depende sobre todo de un conjunto coherente de recursos compositivos, estilísticos y formales [...] de manera que la lógica se mantiene estricta [...] incluso cuando la lógica del mundo referencial es subvertida”. Estragicamente esse efeito prova o que essencialmente tanto os mitos e a literatura do Realismo Mágico possuem em comum. Com efeito, consiste nisso desde já num processo de “desnaturalização” do que é real, para assim, conectá-lo paulatinamente ao processo de naturalização do que é insólito. Como representante legítimo e precursor desse novo estágio do Realismo Mágico, vale ressaltar, a importância do pensamento e das obras de Alejo Carpentier quem pela primeira vez rompe com tradição literatura representativa (mimética). Com efeito, ao fazer essa ruptura Carpentier cria um tipo de realismo que mescla realidade cotidiana com realidade imaginária rompendo paradigmaticamente com as tradições separatistas entre realidade literária e o realidade cotidiana do formalismo teórico e crítico.

Para Carpentier a “realidade” era uma construção mental validada culturalmente nas sociedades as quais variavam de uma época à outra. Assim, para Villanueva (1992: 44) tanto o “Realismo Mágico” quanto a literatura Fantástica apresentam em seu conteúdo uma bilateralidade cujos elementos se somam em dos grandes planos: natural e sobrenatural “la antinomia irreductible de lo fantástico se resuelve en armonia gracias al tratamiento formal propio del *realismo mágico*”. Dessa forma, esse tratamento formal do qual Villanueva trata coincide com a observação feita por Camayd-Freixas (1998) sobre o Realismo Mágico. Segundo ele esse tratamento se justifica por meio da revalorização do conceito de Primitivismo que passa conceber a realidade como um “construto” e não como uma mera representação mimética da realidade.

Portanto, o Realismo Mágico procede utilize algumas técnicas que caracterizam o Realismo Mágico como um tipo de Realismo muito particular e que, por isto, muito distinto dos outros tipos, pois seu texto fundamenta-se numa serie de circunstâncias e valores próprios dos

textos míticos. Vale ressaltar que não estamos dizendo que o Realismo Mágico não comporta aspectos do cotidiano, mas somente, como sugere Camayd-Freixas (1998), que para surgir uma teoria do Realismo Mágico é necessário que seu texto seja abordado por três vias distintas as quais em conjunto somar-se-ão aos vários rasgos secundários característicos.

2.3.1. Elementos básicos da Teoria do Realismo Mágico.

O entendimento sobre o Realismo Mágico apresenta a princípio alguns conceitos discrepantes. A falta de uma teoria baseada no seu texto faz surgir enumeras conotações de cunho históricos, distorções semânticas e apropriações indevidas de sua criação, como se de fato o Realismo Mágico fosse algo um produto ao invés de fenômeno cultural. Com efeito, a teoria do Realismo Mágico sugerida por Camayd-Freixas (1998: 52) ressalta as verdadeiras características ligadas as suas verdadeiras características primitivistas:

El realismo mágico no es, desde luego una escuela ni un 'movimiento' literario. Es algo más complejo e interesante: un fenómeno espontáneo que surge en momento determinado [...], cuando la sensibilidad primitivista y posvanguardista [...] cristalizan en un nuevo modo de expresión con aspiraciones universales.

Seguindo suas orientações teóricas para o entendimento da realidade mágico-realista temos que levar em consideração três aspectos primários de acesso a uma obra mágico-realista:

2.3.1.1. O Ponto de Vista ideológico primitivo.

O estudo sobre o Ponto de Vista serve para mostrar a origem da narração, ou seja, mostra quem conta a história sendo contada por meio de determinadas perspectivas com o intuito de passar uma idéia ou um conjunto delas. Em termos semióticos seria a enunciação da obra, aquilo que Umberto Eco em seu ensaio: *El tiempo del Arte*, define como o ato sobre quem ou o quê se narra numa história. Sendo assim, não importa o tipo textual aplicado seja ele verbal ou visual, o que importa é a função estética que acompanha a descrição narrativa por meio do Ponto de Vista. Isso faz referência sobre a sugestão feita por Boris Uspensky (1973: 8) sobre as questões que devem compor a inscrição de um ponto de vista para que seja descrito suas necessidades ideológicas autorais infiltradas na obra: "We are interested in this problem: whose point of view

does the author assume when he evaluates and perceives ideologically the world which he describes”.

Portanto, o Ponto de Vista narrativo tem sido objeto de estudo rigoroso durante as últimas décadas. Muitos teóricos concordam que o Ponto de Vista corresponde a uma categoria primária do discurso, dentre eles podemos destacar: Lubbock (1957), Booth (1983) e Uspensky (1973). De acordo com a teoria do Realismo Mágico proposta por Camayd-Freixas (1988), o Ponto de Vista segue sempre uma carga ideológica. O noção de ideologia aplicada aqui faz referência a um sistema conceitual geral que capaz de registrar no texto as marcas de interesses sobre qualquer meio de produção cultural. Sendo assim, ideologia torna-se um meio de conceitualização sistemática do mundoso ou, como aponta Boris Uspensky (1957: 8): “we may designate as ideological or evaluative (understanding by ‘evaluation’ a general system of viewing the world conceptually”.

Tendo em consideração o funcionamento ideológico transmitido por meio do Ponto de Vista se pode afirmar que o estudos realizados a partir do Ponto de Vista narrativo tem revelado muita complexidade nas produções textuais, tais como: voz, tons, distância fraseologia, multiplicidade de perspectivas, níveis de interpretação e, mas recentemente a exploração e a manipulação experimental da perspectiva. Com efeito, as novelas do Realismo Mágico também estão incluídas nesse tipo de estudo narrativo.

Embora todos os aspectos acerca do estudo do Ponto de Vista sejam aplicáveis também as novelas mágico-realistas, não se pode afirmar que elas sejam de relevância primária. Em particular, o que realmente se objetiva sobre o *estudo do ponto de vista* na teoria do Realismo Mágico é somente o aspecto primitivista da construção da realidade que adquire a mesma qualidade de uma convenção mítica ou, como diz Camayd-Freixas (1998: 54): “en las novelas del realismo mágico predomina la perspectiva ideológica de las culturas arcaicas o tradicionales, cuyo modo de percibir y interpretar es [...] un modo muy diferente al nuestro”. Esta perspectiva da qual Camayd-Freixas se refere está intimamente ligada a forma de cosmovisão mágico-primitivista da realidade e do mundo.

Portanto, é por meio da inserção de um ponto de vista primitivista no Realismo Mágico o que torna sua literalidade compreensível e dinâmica em contraste com outros pontos de vistas do

cotidiano social. Sendo assim é por meio desse conflito de perspectivas que se pode evidenciar a a ideologia primitivista do Realismo Mágico como uma perspectiva central e geradora do todo o relato, ou seja, é por meio desse conflito ideológico que a narrativa magico-realista é definida. Cria-se a partir dessa ideologia primitiva, portanto, uma nova dimensão textual onde se trânsito tanto experiências individuais quanto coletivas, como afirma Jean-Pierre Durix (1998: 108): “a bridge is built between the individual’s subject creation and community’s founding myths”.

O contraste de ideologias nas obras mágico-realistas acata uma ordem estrutural de *ponto de vista* no qual acontecimentos extraordinários podem ser apresentados de forma muito natural como se fossem parte do cotidiano. A naturalização do prodigioso leva o leitor a criar uma perspectiva ideológica primitivista por meio de um pacto de leitura que o faz indentificar-se por meio da narrativa. Em outras palavras, a relação do conflito ideológico do Realismo Mágico por meio de pontos de vistas revela o que Uspenky chama de: *estrutura profunda de composição e de estrutura superficial*. Usando as próprias palavras Boris Uspensky (1973:8) temos: “when we speak of the system of ideas that shape the work, we are speaking about the deep compositional structure, as opposed to the surface compositional structure which may be traced on psychological, spatio-temporal, or phraselological levels. Desta forma a camada superficial da estrutura narrativa de Uspenky equivale ao cotidiano tratado nas novelas mágico-realistas e a camada mais profunda da estrutura corresponde ao que Camayd-Freixas (1998) denomina como *Ponto de vista ideológico primitivo* para a composição de sua teoria de Realismo Mágico.

Podemos dizer mais que a ideologia do moderno ou do cotidiano aparece numa obra mágico-realista para servir de paramento referencial de verossimilhança ao mundo narrado cuja *estrutura profunda* (Uspenky) ou *ideologia predominante* (Camayd-Freixas) se encontra numa perspectiva primitiva, ou seja, no jogo de espelhos que se produz diante da moderna perspectiva do leitor justificado por meio da estética do Realismo Mágico.

Em outras palavras, o jogo do qual nos referimos relacionam-se aos pontos de vistas ideológicos da narrativa no qual o ponto de vista dominante exercerá forte influência em todos os outros pontos de vistas superficiais, como afirma Uspenky, (1973: 9): “this single dominante viewpoint will subordinate all others in the work”.

Desta forma, a verdade discursiva do Realismo Mágico não depende da “verdade” referencial mimético comum de outros textos realistas. A importância que adquire as questões de verossimilhança no texto mágico-realista respeitam apenas uma ordem estrutural. Portanto, o Realismo Mágico não se define somente por apresentar acontecimentos prodigiosos mesclado a outros do cotidiano, mas sobretudo por fazer a partir dessa mescla tais acontecimentos prodigiosos serem dignos de fê.

Dessa forma, de acordo com Camayd-Freixas (1998: 56-57), ponto de vista narrativo do Realismo Mágico apresenta os acontecimentos sobrenaturais sem qualquer tipo de artificialismo para sua aparição como é comum nas obras do gênero fantástico. Consequentemente, essa “frieza”—ou como preferimos chamar: “neutralidade”— de tramento dos acontecimentos sobrenaturais, leva o leitor a pactuar com um princípio de verdade construído por meio de uma estética primitivista.

Particularizando o termo “*jogo de espelhos*” referido por Camayd-Freixas às perspectivas ideológicas das obras mágico-realistas, lembramos o que diz Umberto Eco sobre a relação *semiosis*¹¹ entre a parte imaginárias e simbólica de um texto narrativo cuja construção de sua literalidade é feita por meio de um processo de metaforização a partir do fenômeno da imagem especular dos espelhos. Sendo assim, esse processo semiosisco pode ser encontrado por meio da ideologia primitivista do Realismo Mágico o qual pode valer-se de significação por meio de uma determinada ideologia considerada do cotidiano de uma época seja ela moderna, pós-moderna, futurista, romântica, etc. Seja qual for essa ideologia aplicada, ela deve somar-se a peculiar estrutura estética primitivista. Com efeito, a ideologia primitivista deve carregar consigo sua carga imaginária para que seja simbolizada por meio do *Outro* (ideologia do cotidiano).

A partir da combinação do furo especular da ideologia primitivista com o referencial cotidiano cria-se, portanto, uma realidade que não pode ser concebida como pertencente unicamente a realidade referencial do autor. Tal realidade, por outro lado, deve pertencer em

¹¹ A diferença entre semiótica e semiosis é mostrado por Umberto Eco, 1998, como fenômeno típico dos seres humanos (semiosis), pois entra “en juego un signo, su objeto (o contenido) y su interpretación” p.11. Ao que se refere a semiótica é a reflexão teórica sobre o que é a semiosis.

grande parte as experiências da coletividade sugerindo, dessa forma, a construção de uma relação intersubjetiva quanto a uma criação de uma lógica concreta dos textos mágico-realistas.

Desta forma, ao contrário do Formalismo textual que defendia a auto-suficiência interna dos textos, aqui nesse processo semiótico o texto mágico-realista deve construir sua credibilidade de sentido para seu relato de modo coerente tanto internamente (estruturas primitivistas) quanto externamente (experiências cotidianas dos leitores). Assim, por meio desse jogo de interesses ou de espelhos a perspectiva primitivista do Realismo Mágico apresenta seus mais importantes elementos contextuais e estéticos para construção de sua realidade, a saber: personagens grotescos, situações enigmáticas, efeitos hiperbólicos, utilização de uma linguagem arcaizante de preferência ao estilo barroco e, por fim, a configuração de um espaço herógeno que mescla o pitoresco do cotidiano ao remoto ambientado por uma atmosfera de profundo estranhamento. Com efeito, esses elementos em cooperação textual são capazes de fornecer ao leitor os índices necessários para o acesso de camada irracional da psique humana. Assim, cria-se com efeito um princípio estético-religioso entre o terreno (mundano) e o telúrico (sagrado) ambos conectados por meio de forças cósmicas sobrenaturais.

Além disso, vale ressaltar ainda, a importância temporal na estrutura narrativa do Realismo Mágico a qual move-se por meio de uma estrutura mítica atemporal. Portanto, ao invés de desenvolver-se de forma linear como nas narrativas realistas de outros gêneros, aqui, no Realismo Mágico, essa estrutura mítica se revela de forma circular e espiralizada naquilo que Mircea Eliade chama de: *O Mito do Eterno Retorno*.

O Ponto de Vista primitivista, portanto, responde por ser um dos rasgos primários mais importantes para a formação de uma *Teoria do Realismo Mágico*. Sugere também a composição de elementos indiciais para a construção de um tipo especial perspectiva sobre os aspectos do cotidiano.

2.3.1.2. A convenção transculturada.

O movimento ideológico dos pontos de vistas das obras mágico-realistas revela tanto a condição contextual inscrita no cotidiano do leitor, como a condição arquetípica contextual que se inscreve na humanidade. Assim, o movimento ideológico existente no Realismo Mágico é capaz

de unir o particular ao geral por meio de seus textos. Com efeito, essa relação contextual criada a partir desse agrupamento ideológico serve para estabelecer e situar historicamente o leitor numa atmosfera conhecida de sua época, assim como para afastá-lo. O conjunto dos elementos que compõe o ambiente de significação de uma época necessita sempre de um comum acordo entre os seus sujeitos, ou seja, necessita de um reconhecimento comum por parte dos indivíduos sobre tudo aquilo que rege seus estatutos sociais. Consiste nisso uma espécie de pacto, comumente conhecido como: **convenção**.

Portanto, essa “convenção” é o produto da construção da realidade social a qual estipulamos coletivamente como verdadeira para as obrigações do cotidiano. Quando falamos da convenção cotidiana como fragmento de verossimilhança nas obras mágico-realistas, queremos dizer que ao fundo dessa convenção (conhecida também como ideologia de ponto de vista) existe uma outra convenção (ideologia) a qual segue uma forma muito diferente de conceber a realidade. Em outras palavras, essa mescla de valores ideológicos consiste num conflito das convenções (primitivista X cotidiana). Sendo assim, embora a convenção cotidiana esteja mais próxima visualmente da realidade convencional do leitor, é a convenção primitivista que domina ideologicamente o enunciado das obras mágico-realistas.

Entretanto, ainda que haja competição ideológica nesse movimento conflituoso de convenções, nenhuma de suas partes é subtraída do contexto geral da obra. Ao contrário disso, essa competição é sinérgica sem envolvimento dialético algum. Assim, Camayd-Freixas (1998) denomina de: **Convenção Transculturada**.

A Convenção Transculturada do Realismo Mágico obedece a um princípio construtivista da realidade que se pauta sobre ideologias que conflitante e completarias entre si. Dessa forma, essa convenção pode ser entendida como afirma Villanueva (2004: 59) ao referir-se ao *mito de incumbência* proposto por Northrop Frye, “como una enciclopedia de sentencias y prejuicios que conforman una visión del mundo y un sistema de valores”.

Desta forma, o realismo mágico que trafega sua teoria entre diferentes convenções oferece uma realidade pautada consistentemente no sentimento coletivo e convencional do pensamento mítico, pois mesmo o conceito de “real” segue a uma convenção determinada, como afirma Villanueva (2004: 61): “al margen de todo «interpretante» derivado de una determinada

ideología cerrada y coherente,[...] lo real no consiste en algo ontologicamente sólido y unívoco. Sino por el contrario en una construcción de conciencia tanto individual como colectiva”.

Ainda que Villanueva esteja se referindo a um convencionalismo geral da teoria do Realismo Literário —cuja realidade é construída mediante o contacto verossímil da obra com as convenções sociais— vale ressaltar que o tipo de relação particularizada entre as convenções (ideologias) propostas por Camayd-Freixas leva em consideração um aspecto intertextual no qual tais convenções são desenvolvidas em dimensões cíclicas e não linear como sugere as outras formas de realismo sobre as quais Villanueva desenvolve seus aportes. Com isso, Deixamos bem claro que o quê realmente interessa entre ambos os autores são suas concepções sobre ideologia: *como convenção e realidade frutos de um processo construtivo.*

2.3.1.3.A alegoria histórica.

O conflito ideológico e, por assim dizer, o conflito textual que o Realismo Mágico sugere como uma de suas características básicas vincula-se, como já vimos, diretamente com o ponto de vista primitivo fazendo, com isso, que o contexto da obra se volte a uma *convenção transculturada*. Agora resta-nos apontar o último dos elementos básicos para o entendimento da teoria do Realismo Mágico que forma parte indissolúvel de sua lógica concreta referente ao *alegorismo histórico*.

Tratar de um texto alegórico necessita esclarecer brevemente o que é uma alegoria e depois mostrar como esse especial tipo de *alegoria histórica* supõe como conseqüências ao Realismo Mágico. Primeiramente, podemos dizer que são distintas as conseqüências resultadas desse alegorismo, principalmente, sobre o ponto de vista da recepção, como afirma Camayd-Freixas (1998: 77): “el lector implícito de esas novelas está llamado a jugar un doble papel, el del creyente y el escéptico”. Assim, indo diretamente ao entendimento do que vem a ser alegorismo pretendemos mostrar muito brevemente sua passagem histórica da qual de acordo com Umberto Eco (1998) remonta ao tempo da tradição escritural *patrística* na qual Homero era alegoricamente interrogado pelos gregos.

Evoluído o tempo ao ambiente estóico nasce uma nova tradição alegorista a qual ver na era Clássica o disfarce mítico das verdades naturais. Chegando a Idade Média o sentido de

alegorismo surge como uma verdade verossímil retomando sua antiga denominação: “*aliud dicitur, aliud demonstratur*” para qualificar tanto o simbolismo como alegorismo. Portanto, até esse momento não havia distinção entre ambos os termos. Somente a partir do Romantismo que esse dois termos: alegorismo e simbolismo distinguir-se-ão, como nos explica Umberto Eco (1998: 234):

La tradición occidental moderna está habituada ya a distinguir alegorismo de simbolismo, pero la distinción es bastante tardía: hasta el siglo XVIII los términos siguen siendo en gran medida sinónimos[...] la distinción empieza con el romanticismo[...] con os celebra aforismo de Goethe¹².

Levando em consideração a distinção romântica entre alegorismo e simbolismo torna-se compreensível saber porquê o sentido poético está sempre relacionado com o simbólico e suas características de fluidez de ideológicas as quais devem seguem sempre a uma estrutura aberta, intuitiva e livre de qualquer aspecto conceptual. Enquanto o alegórico se circunscreve à função didática de conceitos. De acordo com Jean-Pierre Durix (1998: 115) o Realismo Mágico possui afinidades históricas com as antigas tradições carnavalescas e com a “*menippeia*”. Tais características remontam seu envolvimento com os antigos contos populares e os antigos mitos.

O termo Realismo Mágico corresponde ser “*oxímoron*”, ou seja, se trata de uma conjunção de dois elementos contraditórios para formação de um conceito. Tradicionalmente, o substantivo Realism apresenta-se como uma palavra antagônica ao adjetivo Mágico. Desta forma, quando postos juntos se cria, desse modo, um efeito metafórico cujo conceito se traduz por meio de um tipo de realismo que se diferencia do tradicional. A propriedade básica do Realismo Mágico, portanto, não é propriamente imitar fidedignamente a realidade social, mas apenas utilizar seu contexto como parâmetro comparativo das convenções ideológicas do leitor que se supõem estar implicitamente presente na narrativa.

¹² Na citação de Goethe referente a diferença entre alegorismo e simbolismo temos: “la alegoria tranforma el fenómeno en concepto y el concepto en imagen debe considerarse siempre circunscrito y completo en la imagen y darse a expresarse a través de ella[...] el simbolismo transforma el fenómeno en idea, la idea en imagen, tal modo que la idea en la imagen siga siendo siempre infinitamente eficaz e inaccesible y, aunque se pronuncie en todas las lenguas, inexpresable”.

Dessa forma, o entendimento sobre o que vem ser um “*leitor implícito*” tratado teoricamente por Wolfgang Iser, revela sua origem nos aportes técnicos de Wayne C Booth sobre a denominação de *autor implícito*. Trata-se, portanto, de uma figura textual cuja função seria motivar uma resposta leitora em um sentido realista.

Com efeito, o alegorismo histórico característico do Realismo Mágico requer um leitor implícito não exatamente como Iser propunha, mas como sugere Villanueva (2004) com sua teoria do *leitor implícito não representado* e Peter J. Rabinowitz¹³ (1977) com suas propostas de recepção de ficcionalidade.

O posicionamento da teoria de Villanueva (2004) mostra criticamente como os signos das obras realísticas miméticas podem engendrar em seus receptores empíricos um efeito de reconhecimento intencional de uma determinada realidade. Assim, por meio dessa configuração textual encontra-se proposta principal sobre o leitor implícito não representado. Ou seja, esse tipo de figura textual corresponde mais eficazmente a um artifício de controle da recepção estabelecida por meio: “de cómo sus formas inducen una respuesta realista por parte del lector, cómo pueden suscitar en él ese efecto. La determinación de los resultados objetivos en la fase terminal de dicho proceso es la tarea que quedaría encomendada a una teoría empírica del realismo literario”, Villanueva (2004: 176).

Considerando o Realismo Mágico em particular encontramos nesse *leitor implícito não representado*¹⁴ a condensação do duplo papel que essa configuração textual realiza nas novelas mágico-realistas, ou seja, o papel do Crente e do Acético, pois “se producen dos niveles semánticos en la lectura: un nivel que podría llamarse *lúdico-literar* y un nivel *alegórico*-

¹³ Embora J. Rabinowitz trace sua teoria do realismo trate dos processos de ficcionalidade a partir da distancia que existe entre “authorial and narrative audiences” (ambos os termos denominados por ele), Villanueva (2004), por sua vez, o cita devido sua similaridade de pensamento a respeito do que vem a ser um leitor implícito não representado.

¹⁴ Embora na teoria do Realismo Mágico de Camayd-Freixas (1998) apareça apenas o conceito de um *leitor implícito* muito relacionado com que Wolfgang Iser propunha preferimos abordar essa questão alegórica histórica sobre um ponto de vista mais empírico como aponta Villanueva (2004) com sua proposta de um **leitor implícito não representado** para o desenvolvimento de um realismo intencional.

didático”, Camayd-Freixas (1998: 77). Deste modo, na medida em que o leitor ascende a essa dupla leitura (lúdico-literar e alegórico-didática) ele ver-se fortemente envolvido num jogo que de perspectivas crítica entre os conceitos do cotidiano.

O recuso alegórico mágico-realista serve a primordialmente para relacionar o particular das obras (cotidiano social) ao geral (contexto primitivista). Assim, o alegorismo do Realismo Mágico funciona como instrument comunicativo por onde transitam a coneitos particulares rumo a formação de uma imagem inteira, ou seja, coerente a sua totalização de sentido tanto de sua realidade sócio-histórica quanto primitivista arquetípica.

É justamente por meio desse tráfego de idéias do alegorismo-histórico que o Realismo Mágico assume outra grande diferenciação com relação ao realismo tradicional, ou seja, seu alegorismo não defrauda sua conveção— como acontece no realismo tradicional—, aqui tal alegorismo abre possibilidades de leituras que permitem construir a realidade analógicamente. Em outras palavras, reside aqui a diferença entre ilustrar e representar, pois a ilustração da qual se fala aqui não quer dizer reproduzir a realidade, mas sobretudo apresentar conceitualmente aspectos especiais do real.

Temos por fim, a busca de equilíbrio entre essas forças que se conflitam desde a composição do entendimento etimológico, passando por todas suas questões *ideológicas* (Uspensky) e ancorando na sua dupla forma de leitura (alegórico-didática e lúdico-literar), não resta duvidas de que todas representam aspectos indissolúveis e primários para uma teoria abrangente e coerente sobre o fenômeno chamado: Realismo Mágico.

2.3.2 Elementos secundários da teoria do Realismo Mágico e o texto do habitual primitivo.

Para um melhor entendimento da teoria do Realismo Mágico proposta por Camayd-Freixas é necessário descrever os elementos secundários que somam-se para sua coerência textual. “*El texto de lo habitual primitivo*” refere-se ao grupo de aspectos característicos da ideologia mítica primitiva que engendram uma forma particular de realidade cuja narrativa segue a uma lógica diferente da lógica do realismo tradicional.

Os aspectos lógicos do tempo linear serão substituídos na leitura mágico-realista por formas atemporais que não seguem uma linearidade, mas sobretudo um movimento cíclico de acontecimentos. Além disso os aspectos relacionados ao espaço dos acontecimentos sofrerão enormes modificações comparados às formas habituais do realismo tradicional, pois o Realismo Mágico descreve suas narrativas sobre terras sagradas e mágicas, ou seja, seu valor simbólico e alegórico surge como acessório indispensável na construção de uma realidade. Dessa forma, mesmo que sua narrativa seja ficcional, isso não faz de entedimento como devaneio ilusório sem crédito de verdade. Ao contrario disso as obras ficcionais do Real Mágico deve ser encaradas como uma verdade psíquica profunda que se estabelece-se arquetipicamente.

A oscilação entre diferentes tipos de realidades somado ao jogo interativo que o leitor mágico-realista é convidado a realizar, possibilita a manifestação fecunda de dois mundos diferentes numa mesma unidade estrutural mítica, denominada por Camayd-Freixas (1998) como “La unidad de lo natural y lo sobrenatural”.

Retomando mais uma vez as questões a cerca das convenções ideológicas da qual tratamos em tópicos anteriores, dizemos que as convenções primitivistas apresentadas como base contextual indispensável do texto do Realismo Mágico são capazes de oferecer coerência e sentido textual. Assim, se por um lado o ponto de vista ideológico primitivo engendra uma transculturação das convenções do cotidiano, então com efeito as novelas mágico-realistas poderão estar arraigadamente vinculadas às convenções ideológicas das sociedades míticas.

Essas convenções ideológicas da qual nos referimos aqui podem ser entendidas por meio da definição de Teun A. van Dijk (2001: 48), quem entende o termo ‘*ideology*’ diferentemente do pensamento marxistas, pois para Dijk as ideologias são definadas como uma forma especial de cognição social que é dividida por meio dos gupos sociais. Com efeito, a convenção ideológica primitivista abordada no Realismo Mágico também funciona como engendramento cognitivo ideológico para descrever todo seu aspecto narrativo, desde a maneira que se conta a história à descrição dos personagens.

Portanto, essa expansão da manifestação das convenções primitivistas como contexto preponderante das novelas mágico-realistas faz com se apresente algumas formas básicas das convenções primitivas que sustentam o texto do Realismo Mágico, a saber: 1) A tradição como

norma suprema; 2) O conceito mítico do tempo; 3) Noção mística da causalidade; 4) A visão animista e vitalista; 5) A unidade do natural e do sobrenatural; 6) A unidade do humano e do telúrico; 7) A fluidez ontológica e a transformação; 8) A lógica do concreto; 9) O elemento lúdico; 10) a tendência ao hiperbólico monumental.

2.3.2.1. A tradição como norma suprema

A importância da tradição nas culturas primitivas representava algo sagrado e fortemente entranhado sobre princípios morais e éticos para uma conduta condizente com as crenças e normas de sua sociedade “el individuo debe obrar en plena conformidad con ella, sino sus actos, transgresores, pueden traer calamidades a todo el grupo”, Camayd-Freixas (1988: 71).

Historicamente, todas as sociedades desenvolveram seus próprios códigos valorativos pautados em diálogos interativos entre o mundo objetivo da natureza e o mundo subjetivo dos deuses. Segundo J.Campbel (1998) tanto os mitos quanto os rituais ambos funcionavam como textos culturais por meio dos quais eram expressados experiências ancestrais (natureza objetiva) e aspirações de futuro (subjetividade religiosa).

O principal valor das tradições consistia na formação de uma solidariedade coletiva na qual um indivíduo poderia responder por todos, assim como todos os outros membros poderiam voltarem-se em defesa de um indivíduo, como afirma Lévy-Bruhl (1976: 259) “todos los miembros del grupo son responsables de la deuda de uno sólo de ellos”. Em outras palavras Mircea Eliade (1961: 29) diz que: “los mitos representan a la vez la suma de las tradiciones ancestrales y las normas que importa no transgredir”.

De acordo com Camayd-Freixas (1998), as novelas mágico-realistas como: *Hombres de maíz*, *El reino de este mundo* e *Las cuevas de las comadres* representam apenas alguns exemplos da influência desse contexto primitivo da tradição como norma suprema, pois todas essas novelas desenvolvem algum tipo de conduta contra as tradições sagradas e normativas para poder engendrar sua narrativa, pois como disse Mircea Eliade (1974: 25) sobre os símbolos primitivos

“los símbolos arcaicos vuelven a aparecer espontáneamente incluso en las obras de autores *realistas*”¹⁵.

2.3.2.2. O conceito mítico do tempo

A noção de tempo nas sociedades primitivas era concebida diferente da forma concebida nas sociedades científicas. Para os povos primitivos o tempo não fluía de forma linear, estritamente apolínea, mas de forma circular no qual as idéias relacionadas as noções elementares sobre início e fim do tempo jamais poderia ser remontado, se não por meio dos mitos e rituais que serviam para presentificar esse tempo na terra. De acordo com Mircea Eliade (1974: 63) “como se admite hoy, en general, un mito refiere acontecimientos que han tenido lugar *in pricipio*, es decir, en los ‘comienzos’, en un instante primordial y atempóreo, en un lapso de *tiempo sagrado*”.

No tempo linear científico os acontecimentos humanos tornam-se irreversíveis ao longo de uma cronologia que marca a existencia de um “antes” e um “depois” consequencial. Assim tais acontecimentos são impossibilitados de repetição, pois de acordo com José M. Camacho Delgado (2006: 22) “nada puede volver a ocurrir, ni nadie que haya muerto puede volver a la vida porque los hechos son irrepetibles, están sujetos a la lógica del orden y la exclusividad”.

Sendo assim, ao contrario desse tempo linear, o tempo mítico atemporal era inteiramente possível de rememorações e presentificação que se fazia por meio dos mitos e rituais. Assim afirma Mircea Eliade (1974: 63): “este tiempo mítico o sagrado es cualitativamente diferente del tiempo profano, da la duración continua e irrevésible en la que se inserta nuestra existencia cotidiana y desralizada”. Com efeito, as novelas do Realismo Mágico trazem consigo o caráter

¹⁵ Note que em continuação da sua citação Eliade se refere aos autores realistas somente como pessoas que desconhecem a simbologia dos mitos quanto sua verdade religiosa, pois, em geral, - explica Eliade- devido a um imediatismo de respostas e de uma leitura superficial sobre tais assuntos religiosos dos símbolos míticos se cria uma espécie de desconhecimento. No entanto, não contesta que sua utilização seja esquecida, pelo contrario afirma sua existência no cenário moderno por meio de textos literários, sociológicos, etnológicos psicológico, dentre outros; o que desta forma: justifica nossa escolha por essa citação.

universalizantes desse tipo de consciência atemporal, pois em sua narrativa o tempo não avança linearmente, mas sobretudo, se desenvolve sobre um eixo cíclico (*ad infinitum*) recriado, com isso, as estruturas mágicas do pensamento primitivista.

devido a predominância do conceito cíclico do tempo mítico característico das novelas mágico-realistas e de sua estrutura atemporal da narração, Camayd-Freixas (1988: 72) sugere em sua teoria que esse recuso atemporal no Realismo Mágico “no es un capricho estético[...]” e que desta forma deve ser entendido “en base a la óptica primitivista de la que deriva su consistencia”

2.3.2.3. A noção mística da causalidade.

A causalidade mística está intimamente vinculada às questões referentes ao tempo cíclico. O espaço se torna um tecido de forças conflitantes e interativas de uma só vez. O espaço torna-se texto da inscrição do tempo circular, pois de acordo com José M. Camacho Delgado (2006: 22) “en la conciencia mítica la circularidad del tiempo se corresponde con la circularidad del espacio”. Com efeito, os acontecimentos humanos eram possuíam causalidade mágica cujos fenômenos prontificavam-se a fornecer os códigos necessários para o entendimento de suas causas. Desse modo, um pássaro voando poderia significar um presságio de acontecimentos positivos ou negativos, isto é, seria a própria causalidade dos acontecimentos. Portanto, esse modo causalístico dos acontecimentos se reflete nas obras mágico-realistas gerando efeito de questionamento distante acontecimentos supernaturais. O leitor é levado a questionar-se “mas se isso fosse possível?” Devido ao conflito ideológico existente nas obras do Realismo Mágico essas questões causalísticas ganham muito interesse sobre o ponto de vista imaginativo da obra.

2.3.2.4. A visão animista e vitalista.

Segundo a visão animista (Tylor e sir James Frazer)¹⁶, no universo mítico se considera todos os seres animados e inanimados como portadores de uma essência vital e que por isso:

¹⁶ De acordo com esse autor, o mérito dos estudos antropológicos da religião pertence à Edward B. Tylor quem desenvolveu a teoria do animismo na qual consistia na crença de seres espirituais nas religiões primitivas. Entretanto seguindo essa mesma corrente animista e desenvolvendo mais a fundo os aportes

podem atuar no mundo como qualquer humano. Leva-se em consideração essa possibilidade devido à idéia primitiva de que todos os seres carregam consigo a universalidade da verdade atemporal e ahistórica, por isso afirma Camayd-Freixas (1988: 73) que: “por su animismo el primitivo venera lo telúrico con reverencia y temor”.

A relação animista do pensamento primitivo com os seres da natureza consiste naquilo que primeiramente Frazer e depois Lévi-Strauss denominaram como um tipo de relação totêmica¹⁷ da realidade a qual é construída por meio de uma classificação lógica que agrupa tudo em uma mesma propriedade analógica da forma. Com efeito, cria-se com isso dois aspectos complementares, como afirma Malinowski (1974: 17) “de suerte que el totemismo tiene dos caras: es un modo de agrupamiento social y un sistema religioso de creencias practicas”.

Portanto, se por um lado a lógica científica se manifesta a partir de um tipo realidade que percebe desde fora do objeto, por outro a relação lógica primitivista dos mitos se faz com requintes de intimidade, como afirma José M. Camacho Delgado (2006: 22) “de forma muy diferente actúa la conciencia mítica. En ella, el hombre so se sitúa frente a la naturaleza, sino dentro de ella, constituyendo un *todo unitário*, donde las cosas parecen haber cobrado vida propia”. Ou ainda como afirma Lévi-Strauss (1964: 65) “el saber teórico no es incompatible con el sentimiento, que el conocimiento puede ser, a la vez, objetivo y subjetivo, que la relaciones concretas entre el hombre y los seres vivos colorean a veces, con matices afectivos (siendo ellas mismas emanación de esta identificación primitiva”.

Assim, é por meio incondicional da actuação dos sujeito em meio aos objetos da natureza que ocorre o processo de animista. Seu envolvimento indiferenciado com a natureza e sua

de Tylor encontra-se James Frazer quem relacionou os três problemas principais concernentes às religiões primitivas: a magia com relação à religião; a ciência, o totemismo e o aspecto sociológico do credo selvagem; os cultos de fertilidade ligados à vegetação.

¹⁷ De acordo com Frazer o totemismo se trata de uma idéia fundamental de uma categoria inata da mente primitiva cuja explicação se dá por meio primordiais da psicologia humana ou da realidade que o primitivo vivia, ou seja, “es una íntima relación cuya existencia se supone, por un lado, entre un grupo de gentes emparentadas y una especie de objetos naturales o artificiales por el otro, objetos a que se llama totens del grupo humano” (Frazer apud Malinowski 1974, p.17).

integração religiosa são os pontos principais de funcionamento desse processo mágico da construção da realidade e do cotidiano primitivista.

2.3.2.5. A unidade do natural e do sobrenatural.

O tipo de relação que os povos primitivos mantinham com os mistérios do sobrenatural era baseado sobre a forma unitária do natural. Essa relação estava revestida de sacralidade que permitia intimidade e aproximação dos acontecimentos sobrenaturais aos da vida cotidiana. Portanto, dizemos que surge a partir dessa relação íntima com o sobrenatural a idéia básica acerca da magia e da religião nos povos primitivos.

De acordo com Mircea Eliade (2000: 126) essa íntima relação que o homem primitivo leva com a sua natureza responde a uma tríplice relação de envolvimento a qual o homem—como agente organizador—está localizado entre o natural e o sobrenatural. do mundo em que vive. Portanto o sagrado estava presente em todas as atividades e reflexão dos povos primitivos, como afirma Camayd-Freixas (1998: 73) “su religión, su pensamiento y su vida se desarrollan dentro de una total unidad entre el natural y lo sobrenatural. La frontera entre el mundo visible y el invisible [...] desaparece. El contacto con el sobrenatural es constante y concreto”. A experiência religiosa era o que direcionava a conduta de vida dos povos primitivos, por isso era tão importante a comunhão de valores conhecidos com valores misteriosos.

2.3.2.6. A unidade do humano e do telúrico.

O envolvimento do homem primitivo com a terra, ou seja, com sua natureza habitual, não separa o indivíduo de sua coletividade telúrica. Diferentemente do homem moderno que se individualiza inflexivelmente distante dos outros seres da natureza, o homem primitivo, por sua vez, se identifica com esse mundo telúrico. Seguindo as orientações etimologicamente o termo telúrico provém de *Tellus* que correspondia à uma deusa romana identificada com a deusa grega Gea. Assim, foi conservado suas características dentro da religião Romana. De acordo com Martinez (1985: 587), “Telus personifica la tierra cultivable y, en este sentido forma pareja con Ceres, la diosa de las semillas”.

Daí, portanto, vem o radical etimológico da palavra *telúrico* para simbolizar a participação ontológica dos povos primitivos misturados em meio às substâncias dos demais seres da natureza.

O *totemismo*, por sua vez, aparece assim como um processo organizativo dessa relação humana com o telúrico dentro de uma mesma unidade. Desta forma, o totemismo pode ser visto como combinação de valores primitivistas em busca de adaptação no mundo. Com efeito, nas novelas do Realismo Mágico a identificação do humano com o telúrico como unidade aparece por meio da assimilação da cultura com a natureza, como afirma Camayd-Freixas (1988: 73): “asimilación de historia (o cultura) y natura, asimilación que se manifesta a varios niveles y contamina, de modo más sutil, el lenguaje”.

Assim afirmamos que por meio desse caráter unitário de valores telúricos e humanos, se desprende uma predileção à linguagem descritiva do Realismo Mágico que dar-se por meio da personificação, à falácia anedótica e à caricaturização zoomórfica dos personagens. Além disso, pode-se dizer também que os procedimentos de ambientação engendra uma atmosfera da narrativa pautada numa estrutura hiperbólicamente rupestre muito característica da arte pictórica mágico realista descrita Fraz Roh.

2.3.2.7. Fluidez ontológica e a transformação.

Para o pensamento primitivo o *espírito* das coisas não era algo abstrato, pelo contrário era considerado como algo concreto que necessitava de sentido construído. O espírito, portanto, era concebido como uma pontecialidade da matéria latente em sua forma caótica. De acordo com Isaac Asimov a origem etimológica da palavra *Kaos* significa “abismo”. A maioria dos relatos míticos que se referem à origem da criação primordial e da espiritualidade das coisas concebem uma forma caótica primordial que se situa-se num espaço exterior das matérias por isso, segundo Asimov (1974: 15) “el caos puede ser descrito como algo semejante al espacio exterior”.

A narrativa mítica propunha explicar tanto as origens do mundo e do universo por meio de um princípio organizativo e seletivo do Caos, ou seja, a partir de um princípio de preenchimento enquanto matéria. Na representação da mitologia grega essa organização da forma do espírito se deu o nome de *Cosmos*. Assim, a criação do cosmos revela o processo de

transformação, ou melhor, de evolução original que parte do essencial ao existencial. de acordo com Mircea Eliade (2000: 85) “para el *homo religiosus*, lo esencial precede a la existencia. El hombre es tal como es hoy día porque há tenido lugar *ab origine* una serie de acontecimientos[...] la existencia real, autentica, comieza en momento en que recibe la comunicaci3n de esta historia primordial”.

Ao que se refere a literalidade do texto do Realismo Mágico sobre essa tendênciade transformação e de fluidez ontológica é que ela se contextualiza e se apresenta comumente por meio de seus personagens.

2.3.2.8. A lógica do concreto

A formalização da cultura primitiva foi proposta por Lévi-Strauss em sua teoria da *lógica do concreto* que leva em consideração uma forma estrutural do pensamento primitivo. Esse especial tratamento que Lévi-Strauss fornece a antropologia e aos estudos lingüísticos serviram como subsídios necessários para a concretização de uma categorização mais elevada do pensamento primitivo. Assim, tal formulação concreta acerca do funcionamento do pensamento primitivista se faz por meio da linguagem mítica utilizada em tais sociedades. Em outras palavras, trata-se de uma lógica de um pensamento classificatório o qual mesmo que seja descritivamente fenomênico aborda a conceitos naturais a fim de encontrar uma pretendida coexistência com a Cultura. Portanto, esse processo consiste num princípio filosófico que procede por meio de imagens concretadas sobre esculturas e desenhos simbolicamente representado.

Diferentemente das alegorias que fornecem aos rituais a força de sua concepção imagética; o símbolo, por sua vez, a transcende como uma forma materializada de uma idéia que remete a uma realidade organizativa, intrinsecamente coerente. Por isso, Ernst Cassirer (1973: 13-14) diz que:

En vez de medir el cotenido, el sentido y la verdad de las formas intelectuales por una cosa exterior, que suponemos debe ser reproducida por ellas, hemos de buscar en estas mismas formas la medida y el criterio de sua verdad y significaci3n intrínseca [...] desde este punto de vista, el

mito, el arte, el lenguaje y la ciencia parecen como símbolos[...] como fuerzas que crean y establecen, cada una de ellas su propio mundo significativo

No tocante ao Realismo Mágico, a lógica do concreto desperta a construção de uma realidade mítica pautada numa coerência simbólica tão possível quanto qualquer realidade que possa ser explicada cientificadamente, como afirma Mircea Eliade (1961: 20) “poco a poco se ha dejado de insistir sobre el hecho de que el mito refiere cosas imposibles o improbables: [...] constiuye en un modo de pensamiento diferente del nuestro”.

2.3.2.9. O elemento lúdico.

De acordo com Camayd-Freixas (1998) existe um importante fundamento lúdico que compunha as culturas primitivas que ao longo do desenvolvimento histórico se perdeu. Esse elemento lúdico é representado na forma de um jogo (*play*) sobre o qual J. Huizinga que por meio dessa forma lúdica coporificada na estética do jogo econtra-se a mais pura e antiga forma de comunicação e expressão que se tem conhecimento. Portanto, por meio da idéia lúdica do jogo forma-se um contrato inconsciente assumida entre as partes envolvidas as quais devem seguir algumas específicas atitudes e regras determinadas, de acordo com Huizinga (1971: 19) “the play is more than physiological phenomenon or psychological reflex. It goes beyond the confines of purely physical or purely biological activity. It is a *significant* function – that is to say, there is some sense to it”.

O propósito do jogo sugerido por Huizinga condensa o ideal de entretenimento puro que experimentado como forma estética na construção de experiências virtuais, assim apartando-se radicalmente da seriedade de outras formas estético de conhecimento. Comparativamente ao sentido que Huizinga aplica ao entretenimento puro do jogo, Camayd-Freixas (1998), em outras palavras, usa para descrever as novelas do mágico-realistas como um tipo diferente das novelas sérias de Carpentier, Rulfo ou Astúrias. O Realismo Mágico, portanto, por conter esse elemento lúdico em sua estrutura narrativa rompe definitivamente com a formalidade dura do realismo tradicional e ao mesmo tempo, dá vazão à utilização do humor e da paródia como elementos estéticos essenciais.

2.3.2.10. A tendência ao hiperbólico e ao monumental.

O homem primitivo vive numa existência hiperbólica, ou seja, num mundo de dimensões monumentais revestido de poderes ocultos oniscientes e onipresentes os quais podem atuar a qualquer momento ou em qualquer lugar. Seu mitos e rituais são vividos como uma realidade profunda e não como uma fantasia alienatoria. Essa realidade sensível na qual vivia os povos primitivos era hiperbolicamente narrada sobre formas de seres gigantes e acontecimentos espetaculares os quais serviam de modelos simbólicos do bem ou do mal. Experimentava-se a partir disso o princípio religioso, como afirma Mircea Eliade (2000: 123) “mantiene la abertura hacia un mundo sobrehumano, el mundo de los valores axiológicos. Estos son ‘trascendentes’ al ser revelados por seres divinos a antepasados míticos”.

Entretanto, mesmo nos relatos mais sagrados o princípio do jogo e do entretenimento puro não desaparece. De acordo com Huizinga (1971: 129) “the living myth does not recognize the difference between play and seriousness”. Dito isso de outra forma, Camayd-Freixas (1998: 76) afirma que: “sin embargo, la creencia del salvaje aun ante sus mitos más sagrados, no es inmune al humor”.

Resumidamente, no texto habitual do pensamento primitivo descrito por meio da Teoria do Realismo Mágico proposto por Camayd-Freixas, uso da linguagem mito-poética é explorado na construção de uma profunda coerência textual em suas novelas. O autor mágico-realista utiliza versatilmente a ideologia primitivista conjuntamente às suas técnicas estilísticas para expressar e moldar sua narração dentro de uma esfera ultraprecisa., ou seja, de uma realidade arquetipicamente conhecida e esteticamente criativa. O que é obtido como resultado dessa combinação de textos (mágico/primitivo; e realista/moderno), afirma Camayd-Freixas (1988: 77) “es un contagio de todos los elementos formales de la narración, una derivación forzosa y radical de un primitivismo de la forma, adecuado a un asunto de rico contenido folklórico y mítico”.

2.4. INFLUÊNCIAS PICTÓRICAS NA LITERATURA MÁGICO-REALISTAS.

Para, Seymour Menton (1999: 20) “el realismo mágico es la visión de la realidad diaria de un modo objetivo, estático y ultrapeciso, a veces estereoscópico, con la introducción poco

enfática de algún elemento inesperado o improbable que crea un efecto raro o extraño que deja desconcertado, aturdido o asombrado al observador en el museo o al lector en su butaca”. Desta forma, após analisar as 22 características postuladas por Franz Roh para descrever a pintura pós-expressionista (mágico realista) em contraste com a pintura expressionista, Seymour Menton (1999) sugere mais sete características: “(Enfoque ultrapreciso; objetividade; frigidez; Primer plano y fondo: Visión silmultánea de lo cercano y lo lejano: Centrípedo; Miniaturista, primitivista; Representación de la realidad)”¹⁸.

A orientação que S. Menton faz sobre esses setes novos elementos característicos da pintura mágico realista seguem os cinco rasgos básicos propostos por Wieland Schmied como resumo das vinte e duas propostas por Roh, a saber:

- 1) Sobriedade e enfoque preciso; uma visão desprovida de sentimentos e de emoções.
- 2) Temas insignificantes da vida cotidiana, ou seja, não existe nem uma timidez em se pintar o desagradável.
- 3) Segue uma estrutura de unidades exata; sugere um ambiente totalmente sem ar parecido com um vidro; e ainda sugere de forma geral: a superposição do estático no dinâmico.
- 4) Eliminação das indicações do processo de pintar e despreocupação com a fratura.
- 5) surgimento de uma nova relação espiritual com o mundo da matéria.

Embora esses cinco tópicos propostos Wieland Schmied sejam referentes à pintura, S. Menton aproveita-os para dirimir e estabelecer o Realismo Mágico como um fácil estilo de indentificação na literature, pois suas formas seguem as convenções artísticas de cada época e período histórico como: (Barroco, Romantismo, Realismo, e Surrealismo) dentro de suas sete novas características atribuídas e mencionadas anteriormente.

¹⁸ Na categorização das sete novas características propostas por S. Menton (1999), preferimos manter os termos em castelhano para ser mais fiel as fontes que obtivemos esses dados.

2.4.1. O enfoque ultrapreciso.

De acordo com Seymour Menton (1999), o enfoque ultrapreciso representa uma das características mais dominantes do Realismo Mágico na pintura devido à função de proporcionar ao observador a sensação de uma profunda “estranheza” diante de suas obras. Sendo assim, a busca por uma reprodução dos objetos levando em consideração o modo de percepção sensorial natural da visão humana —o qual tende a diminuir os objetos mais distantes e a aumentar os mais próximos—, torna-se, portanto, para o pintor mágico realista: um paradigma obsoleto, como afirma Seymour Menton (1999: 21) “la mayoría de los mágicorrealistas tiende a pintar todos los objetos del cuadro con la misma precisión de enfoque”.

Entretanto, tal técnica não começa com os pintores mágico-realistas de fato, Seymour Menton (1999) afirma que ainda em pleno século XV com os pintores flamencos e italianos como Jan van Eyck (1380 – 1492); Paolo Uccello (1397 – 1475) dentre outros já faziam uso dessa técnica de *ultraprecisão*. Descrever a natureza externa dos objetos de forma tão precisa cria de fato uma realidade que apenas pode ser concebida como mágica, pois nada que se conhece na natureza tridimensional cria tantos artifícios sobre planos bidimensionais. Tal vez o desejo de se tornar mais real do que o próprio ‘Real’ tenha influenciado diretamente seus sucessores artísticos como, por exemplo, os hiper-realistas e os foto-realistas os quais não negam as técnicas mágicas para revestir seus quadros. Gerritt Henry se refere aos foto-realistas americanos e suas técnicas como uma realidade representada tão poderosamente real chegando que por isso convergir-se em pura ilusão.

Na literatura esse *enfoque ultrapreciso* pode ser visto como uma complexa relação de detalhes da realidade, afirma Seymour Menton (1999: 22) “las descripciones se plantean a menudo en términos pictóricos”. Em outras palavras, a descrição dos objetos molda-se significativamente de modo não representativo. Assim, esse processo descritivo da realidade primitivista por meio da arte, assemalha-se sensivelmente ao tipo estético descritivo feito por meio das crianças compreendidas em sua idade intuitiva dos 4 a 7 anos, pois são naturalmente capazes de descrever a realidade por meio de seus primeiros desenhos. Sendo assim, o enfoque ultrapreciso cria uma atmosfera de ingenuidade tanto na pintura como na literatura.

Um outro efeito criado com a utilização do enfoque ultrapreciso na literatura coincide com a unificação do universo *microcósmico* dentro do *macrocósmico*. O efeito hiperbólico dos acontecimentos ínfimamente perceptíveis oferece com essa técnica mágico-realista: uma dimensão imagética extremamente conceitual. Por isso, registrar e descrever a amplitude de um ruído, de um movimento de um partícula ou de que qualquer outra substância *microcósmica* torna-se, portanto, matéria fértil para a imaginação do leitor que em geral não costuma carregar microscópios, microfones ou qualquer outro tipo de aparato científico para conhecer perceptivelmente tais fenômenos.

Assim, ao referirmo-nos à forma *significativa* ao invés de *representativa* tanto das artes primitivas quanto da arte infantil queremos ressaltar sua força simbólica promovida por meio de estética ingénue, como aponta José. M. Merlo (2004 :16) “el niño, al igual que el artista egipcio, el miniaturista medieval o el ingenuista moderno, no intenta ‘hacer bonito’, no pretende crear una obra esteticamente bella, sino que trata ante todo de significar”.

Portanto, o enfoque ultrapreciso está íntimamente ligado ao primitivismo relacionado à composição e concepção do mundo a qual descreve a realidade de modo afetivo e intelectualizado.

2.4.2. Objetividade

A importância prestada ao conceito de objetividade como um dos rasgos básicos da construção do Realismo Mágico tanto da pintura como da literatura dar-se por meio de um impasse terminológico na busca da definição da arte pós-expressionista alemã. Seymour Menton (1999) afirma que foi natural o termo: Neue Sachlichkeit (nova objetividade) ser empregado na Alemanha para designar esse tipo de arte ao invés do termo: Magischer Realismus.

Embora a objetividade possa relacionar-se com o enfoque ultrapreciso, entretanto, não parecem ser a mesma coisa. Quando se busca uma descrição subjetiva da visão de mundo por meio do enfoque ultrapeciso, por exemplo, tem-se como resultado um efeito, de acordo com Seymour Menton (1999), transitivo que vai do expressionismo ao Realismo Mágico.

Por outro lado, para os artistas que tentavam expressar a objetividade por meio do Realismo Mágico tendiam a dois diferentes sentidos de objetividade: a) como contrário de subjetividade; b) como um obsessivo interesse pelos objetos.

a) Ao contrário dos expressionistas que impringiam seus conceitos sentimentalizados em suas obras, por suas artistas mágico-realistas evitavam esse tipo de relação e buscavam uma objetividade aparente a qual escondia o artista por meio do emaranhado jogo de detalhes “objetivo, prosaico, poco bello y nada sentimental para[...] almacenar los sentimientos en el hielo”, Keuerler apud Seymour Menton (1999: 23). Nesta vertente de objetividade empregada na literatura mágico-realista podemos citar o argentino: Jorge Luis Borges quem tanto tenta eliminar suas próprias emoções em seus contos, como também produz uma reação de choque e assombro em seus leitores devido sua frieza objetiva.

Embora Borges se autodefinia como um escritor de obras fantásticas, Menton (1999) dirá que ele é o exemplo perfeito do axioma de que não se pode levar em consideração “ao pé da letra” tudo o que os autores dizem a respeito de si próprios, pois algumas obras de Borges se distanciam do fantástico se caracterizam como mágico realista¹⁹.

Em particular as obras de Borges, devemos dizer apenas que essa diferença entre Realismo Mágico e Fantástico faremos de modo geral em paginas próximas para que seja esclarecido a aproximação do que de fato diferencia as obras do Realismo Mágico de outras obras de ficção fantástica ou mesmo das obras do Real Maravilhoso.

b) Se por um lado se tem o sentido de objetividade como ausência de sentimento ou contrário de subjetividade, existe por outro uma vertente que liga-se ao obsessivo interesse tanto em relação aos objetos inanimados quanto em relação aos seres vivos. O interesse desse tipo de entendimento de objetividade estava conectada à idéia de que somente a partir de uma descrição

¹⁹ Como exemplo dessas obras de Borges que não se enquadram ao gênero fantástico S. Menton (1999) cita três delas, a saber: Biografía de Tadeo Isidoro Cruz (1929-1874); La otra muerte e; Deutsches Requiem.

não retórica se poderia ter de fato uma “arte bela”, pois assim se buscava descobrir a qualidade mágica dos objetos²⁰.

De forma geral a objetividade pretendida pelo Realismo Mágico caracteriza-se por meio do ponto de vista crítico da espetacularização do ser humano descritas a partir do realismo expressionista. O valor de arte deveria ‘sugerir’ mais do que um ‘dizer’, por isso, buscava-se uma ingenuidade perdida e que as culturas primitivas haviam mantido unida à sacralidade do objeto construído.

2.4.3. Frigidez

Considerando a camada vítrea produzida pelas técnicas de enfoque ultrapreciso e objetividade descritas até o momento, se deve recordar que embora tais técnicas busquem um distanciamento emocional do artista com o objeto, não podemos deixar de dizer que mesmo não acontece com o leitor. Ao contrário da frieza autoral das obras mágico-realistas, o leitor emociona-se que diante um abandono da estabilidade emocional. Com efeito, deparam-se à total frígidez das coisas representadas e assim criando sentimento por esse objeto desentimentalizado. De acordo com Camayd-Freixas (1988: 41) tal efeito representa “un cambio de aproximación a la realidad, una relativización de la perspectiva, un trueque de códigos y convenciones, que si bien constituye una distorsión del realismo perceptual, a menudo desemboca en otro realismo de signo opuesto”.

A frígidez das obras mágicas realistas pode ser considerada como um escudo subjetivo usado pelo artista que busca a neutralidade emocional. Comparativamente, Bertolt Brecht é citado por Menton (1999) como um artista que na década dos vinte do século passado foi quem mais esforçou-se para buscar uma forma teatral emocionalmente neutra por meio de sua “teoria do teatro épico” a qual exerceu uma forte influência em outras gerações de dramaturgos. Como exemplo da influência Brecht na pintura, Menton aponta a representação pictórica de *Parson Weem's Fable* de Grant Wood, por apresentar frigidamente em sua fábula o jovem George Washington e uma cereja cortada detrás de um telão com a mesma relação de relevância. Na

²⁰ Como exemplo desse tipo de objetividade buscada por meio do Realismo mágico temos: Joan Miro (1893-1983); Amédée Ozefant (1893-1983); Charles Sheeler (1883-1965).

literatura o maior exponencial dessa frigidez mágica realista ainda se pode citar o nome de: Jorge Luis Borges principalmente em seu livro “*El milagro secreto*”.

2.4.4. Primeiro plano e fundo (centrípeto)

Como um conjunto de técnicas destinadas para despertar o interesse intelectual do leitor, o Realismo Mágico busca a fragmentação da atenção. Da mesma forma que Fraz Roh descreve esses rasgos na pintura como um processo que segue em contrario á própria fisiologia visual humana de focalização dos objetos próximo e de desfocalização dos objetos distantes do observador. Sendo assim, a relação dicotômica entre **primeiro plano** e **fundo** é rompida gerando, com efeito, a mágica de uma equivalência focal e espacial. A ruptura da perspectiva de primeiro plano e fundo no Realismo Mágico faz com que seja criado um tipo leitura a partir de um movimento **centrípeto**. Isso com efeito choca-se com o tipo de leitura *centrífuga* buscada nas do realismo expressionista.

Essa nova forma de abordagem da obra artística revela a influência primitivista que buscava a construção de sentido por meio da metaforização simbólica, ao invés da mera representação mimeticamente realista em termos de perspectivas. De acordo com Gombrich, (2003: 273) “en el pasado, la naturaleza de estas tendencias se há descrito al hablar del arte de los niños o de las personas sin formación. Su evidente discrepancia con la realidad visual se explica diciendo que basan en lo que saben, y no en lo que perciben”.

Tanto os mágico-realistas como os *naïve* primitivistas compartilham desse rasgo centrípeto, como afirma J. Melero Merlo (2004: 16) “de hecho, mucho de estos artistas son pintores autodidactas de vocación tardía con desconocimiento de las leyes de la perspectiva, con exíguos recursos técnicos, pero que, con tan escasos medios crean obras de gran espontaneidad”. Assim, apesar de referirmo-nos à pintura, não podemos deixar de lembrar que essa técnica é perfeitamente atribuída à literatura pela qual sua composição bidimensional narrativa se reflete em forma de mosaico. Portanto, a varredura da interpretação desse tipo literário se faz numa contínua e gradual captação de informação sem a profundidade de uma perspectiva tridimensional instantânea, por isso Seymour. Menton (1999) nos oferece como exemplo

novelístico desse tipo: as novelas do colombiano García Márquez “Cien años de soledad (1967) e do francês Schwarzbart “El último justo” (1959).

Por meio dessa técnica, o Realismo Mágico literário realiza um efeito estético cuja aparência da natureza não segue uma forma unificada, estáticamente representada ou perceptivelmente real, mas sobretudo segue uma realidade dinâmica e conceitual que necessita tráfegar de um ponto a outro, afim de complementar-se dentro de seu todo cíclico.

2.4.5. Eliminação do processo de pintar: capa lisa e delgada.

Diferentemente da pintura expressionista que não ocultava os traços de pintura e, assim, utilizava efeitos especiais por meio de grossas capas de pintura, o Realismo Mágico por sua vez constrói suas obras por cima de uma capa lisa e delgada de cor para esconder tais traços. Com efeito, criava-se uma ilusão fotográfica.

Esse processo da eliminação do processo artístico leva sua aplicação também em âmbito da literatura que por pensar em uma linguagem do cotidiano mesclada à linguagem mítica, cria-se portanto, o mesmo efeito de eliminação de retórica eloquente na narrativa, pois segundo Seymour Menton (1999: 28)²¹ “el cotidiano es totalmente desprovisto de adornos”. É gerado, portanto, a perspectiva de realidade refletida por meio de personagens e acontecimentos da realidade cotidiana, como afirma Seymour Menton (1999: 41-42) “la realidad es más extraña que la ficción; las cosas ocurren inesperadamente; no hay ni verdad ni realidad absoluta y, si las hubiera, el hombre mortal sería incapaz de comprenderlas”. Desta forma, o que se pode obter por meio desse choque estético que elimina o costumeiro realce retórico literário: é uma *confusão realística*.

²¹ S. Menton ainda aponta que esse efeito mágico realista marca a obra de Horacio Quiroga “El hombre muerto” de 1920 como o primeiro quadro mágico realista na América latina e na literatura podemos encontrar como exemplo as obras de Borges devido seu estilo ante-retórico.

2.4.6. Miniaturista e primitivista

Ao descrever a arte mágico realista, Franz Roh aponta a realidade criada por ela como uma caixa de brinquedos na qual o artista ver-se inserido. Para Seymour Menton (1999) as casas pintadas pelos artistas mágico-realistas se assemelham com casas de brinquedo ou como uma maquete miniaturizada as quais estimulam uma visão primitivista da falta de perspectiva bidimensional plana. Talvez o maior dos exemplos desse tipo de técnica aplicada à literatura seja o conto do venezuelano Julio Garmendia: “Juguetería” (1922).

Ao descrever a existência desse processo como um jogo ou brinquedo fica em aberto o convite ao leitor a participar ludicamente na obra mágico-realista. Em particular a literatura, Camayd-Freixas (1998: 77) explica que a obra mágico-realista “invita al lector a que abandone sus normas cotidianas y las suplante con las convenciones de una mentalidade primitiva”. Com efeito, o leitor experimenta uma realidade minimizada onde os acontecimentos dessa narrativa possui a perspectiva do “Outro”, explicado anteriormente, com um jogo de espelho que corresponde ao autor implícito da obra. Entretanto, mesmo por meio dessa visão minimizada, o leitor nunca está totalmente desligado de sua realidade maximizada dos acontecimentos cotidianos.

2.4.7. Representação da realidade

Como uma forma de reação contra as tendências abstracionistas dos artistas **expressionistas**, os mágico-realistas descreviam as pessoas e os objetos de modo simplificado e de forma alegórica. Ao contrário do surrealismo e do gênero fantástico, o Realismo Mágico assim como constrói uma realidade própria, também representa outras realidades fazendo co que tudo pareça possível dentro da história. Com relação à essa *possibilidade* mencionada pertencente ao Realismo Mágico, Seymour Menton (1999: 78 - 79) descreve que devido ao alegorismo do mágico-realista aplicado em sua narrativa, torna-se portanto possível criar suscetivas relações entre o mundo narrado e o mundo da realidade histórica.

Portanto, isso faz com que a dimensão alegórica do Realismo Mágico adquira uma clara diferença entre *representar* e *ilustrar*. Persistindo com a ideia de *possibilidades* quanto à

representação da realidade, Umberto Eco (1988: 186) afirma que quando os acontecimentos são narrados realisticamente, porquê passam sempre a ser contra-factuais à evolução do mundo real.

Desse modo, o que diferencia a narrativa fantástica da realista é a criação de um mundo possível da ficção estruturalmente distinto do real. Embora, Eco refira-se ao Realismo de modo geral— o quê, com efeito, afeta o tipo de realismo tratado aqui— nos serve perfeitamente para mostrar a separação entre *realidade* (como um construto) e o real (como referência) cujo aspecto principal de tal diferenciação está incrustado na literalidade da obra. Por isso, existe uma distinção estrutural entre realismo maravilhoso, mágico e o fantástico que, de acordo com, Seymour Menton (1999: 30) diferenciam-se quando:

[...] esos elementos fantásticos tienen una base folclórica asociada con el mundo subdesarrollado con predominio de la cultura indígena o africana, entonces es más apropiado utilizar el término inventado por Carpentier: lo real maravilloso. En cambio, el realismo mágico en cualquier país del mundo, destaca los elementos improbables, inesperados, asombrosos pero reales del mundo real. (Grifo do autor).

A realidade ilustrada alegoricamente remete o Realismo Mágico a um nível de concepção artística diferente dos demais gêneros, pois devido sua organização estética e, sobretudo, devido o modo em que suas partes estão relacionadas ao seu todo narrativo. Com efeito, se facilita a ilustração e a formação de uma idéia construída passo à passo dentro de convecção histórica.

Portanto, a partir dessa fragmentação, a trama narratológica mágico-realista se liberta da forma linear lógica e prosódica do expressionism e, assim, estabelece-se sobre aquilo que Camayd-Freixas chamou de “*prepon-derancia*” de uma causalidade mágico-primitivista ou, sobre aquilo que Angus Fletcher denominou de “*causalidade alegórica*”. Em outras palavras essa alegorização reflete o desejo do leitor em participar da obra por meio do reconhecimento de um de seus contextos envolvidos.

Como resultado, cria-se uma nova relação de experiência esteticamente particularizada ao universo mágico-realista onde sua unidade é recomposta mentalmente por meio de seu leitor, como afirma Jean-Pierre Durix (1998: 103): “this world of painted objects became recreation of reality. The psyche reconstituted reality, which could be wholly accounted for through empirical means. The magic of being was linked with the spiritual”. O resultado dessa aventura sintático-

semântica resultou em um primitivismo formal. Isso se deve graças aos conjuntos de convenções narrativas derivadas das normas epistemológica cotidiana das sociedades primitivas. Desta forma, o modo especial de se contemplar uma obra mágico-realista deve ser entendida como uma alegre percepção dos aspectos de detalhes inesperadamente belos que a vida cotidiana pode nos oferecer.

2.5. TEXTO E CONTEXTO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI E A LÓGICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS NO REALISMO MÁGICO.

Considerando a teoria do Realismo Mágico²² abordado nos tópicos anteriores como um tipo de realismo que se diferencia tanto das formas miméticas do realismo tradicional quanto dos gêneros Fantástico e Maravilhoso, devemos lembrar-nos de que o Realismo Mágico não se restringe a um gênero característico exclusivo de uma região, de um movimento literário ou mesmo de uma escola, mas sim no fenômeno cultural de reapropriação e revalorização dos conceitos míticos das culturas primitivistas.

Anteriormente, também vimos como os elementos da linguagem mítica e as influências etnológicas nas artes vanguardistas ajudaram o Realismo Mágico a tomar um formato ficcional fortemente ligado a uma estética primitivista baseada num princípio conceitual. Neste tópico veremos de que forma a estrutura Jornada Mítica do Herói pode ser aplicada como *contexto arquetípico* na construção do Realismo Mágico inserido no texto cinematográfico.

Para isso, a teoria dos mundos possíveis nos ajudará a fundamentar os preâmbulos do caráter de verdade do Realismo Mágico e do contexto da Jornada Mítica do Herói (M.H.J). Porém, antes disso, devemos responder as seguintes questões: a) o quê é um texto?; b) o quê ver a ser um contexto e quais são as relações que este mantém com a realidade social?; c) Como o sujeito se inscreve em tais textos?; e por fim d) qual a relação existente entre o texto literário e

²² Assim, é importante lembrar também que mesmo que o Realismo Mágico diferencie-se das formas miméticas do realismo tradicional, ainda assim não deixa de apresentar a realidade cotidiana ainda que seja por meio de alegorias ficcionais.

texto cinematográfico? Somente após da introdução dessas preliminares questões poderemos concretamente estabelecer os pontos chaves para a proposta do título geral deste tópico.

2.5.1. O ESPAÇO DA EXPERIÊNCIA LINGÜÍSTICA DO SUJEITO.

Para iniciar a esquematização das questões levantadas, devemos a priori explicar brevemente qual é a importância do estudo lingüístico na sociedade. Por muito tempo o estudo da língua esteve associada à uma forma codificada de comunicação que baseava-se, sobretudo em aspectos informativos relacionados apenas a uma intersubjetividade que se expressava por meio da dicotomia significante/significado. Isso foi determinado e defendido por Saussure e por seus sucessores.

Com efeito o Sentido do texto resumia-se à uma mera sobreposição psicológica como mostra a figura 1 a qual mostra o significante representado por uma esfera tracejada conotando dependência e fraqueza devido sua arbitrariedade. Em seguida, aparece o significado representado de forma rígida e fechada por linhas que predeterminadas. Por fim o sentido, que aparece como resultado psicológico por meio de associação entre significante e significado. Com efeito a se justifica o uso de uma seta como vetor linear unidirecional de tal processo comunicativo.

Dessa forma, o conjunto gráfico mostra a forma sistêmica que Saussure propunha em sua teoria, como afirma Oswald Ducrot (1972: 31) “Saussure à tout moment de son existence, doit se présenter comme une organisation. Cette organisation inhérente à toute langue, Saussure l’appelle système (ses successeurs parlent souvent de structure)”.

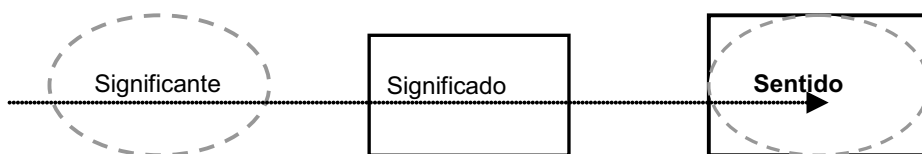


Figura 1 – fonte: Nossa adaptação ilustrativa a partir de: DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage. Éditions du Seuil, Paris, 1972, p.29-34.

Consequentemente, esse tipo de tratamento intersubjetivo que sistematiza o processo de comunicação está voltada à transmissão de informação. Por isso, tal sistematização deixava de fora o verdadeiro valor dos *Atos de Fala* em sociedade. Por isso, ao referir-se à Benveniste como um dos primeiros lingüistas a se preocupar por valores dos Atos de Fala em sociedade Oswald Ducrot (1982: 10) afirma que:

En esta perspectiva, así como en la iniciada por Benveniste, es necesario admitir que las relaciones intersubjetivas inherentes al habla no se limitan a la comunicación considerada en sentido estricto, es decir, al intercambio de conocimientos, sino que, por el contrario incorporamos en ellas una gran variedad de relaciones interhumanas, a las cuales la lengua[...] proporcionan también el marco intucional, la regla.

Esse tipo de teoria lingüística por muito tempo engendrou o ambiente sociolingüístico onde o próprio conceito de significação se restringia *a criação e/ou a apreensão das diferenças*. Desta forma, revelava-se a forte influência dos pensamentos de Ferdinand de Saussure quem, por sua vez, concebia a língua como um fenômeno estritamente psicológico resultante do estado de oposição imposto por meio das impressões de imagens acústicas. Segundo o próprio Ferdinand de Saussure (1980: 31) “la lengua [...] es un sistema basado en la oposición psíquica de esas impresiones acústicas [...] lo importante para el análisis es el *juego* de esas oposiciones” (o grifo é nosso).

Dessa forma, perguntamos: *jogar* sobre que regras?; com o quê?; e com quem?, pois sabemos que todo o sistema saussureniano se baseia na codificação do sentido transmitido intersubjetivamente. Desta forma, concordamos com Oswald Ducrot (1982: 10) ao dizer que:

Así, pues, ya no definiremos más la lengua según Saussure, como un código, es decir como un instrumento de comunicación. La consideraremos por el contrario, como un juego, o, mejor aún, como lo que establece las reglas de un juego que se confunde bastante com la existencia cotidiana;

Ao excluir a noção subjetiva do *sentido textual* tanto a semiologia de Saussure quanto a semiótica de Barthes deixavam de pôr em jogo questões referentes ao sentido e ao sujeito do Texto. Com efeito, é natural que a linguística enocontrasse barreiras de aproximação de seu

objeto e desenvolver com isso metodologias que garantizassem uma leitura mais complexa do que se observa.

Com efeito, tais barreiras frejavam o desenvolvimento do real potencial da linguagem como elemento expressivo das experiências do(s) sujeito(s). Dessa forma, a linguística a fim de libertação expressiva de seus recursos se destinaria melhor em estudar a linguagem em seus diferentes níveis de atuação e que, por isso, deveria ser considerada como uma *pragmalinguística*, como sugere Brigitte Schlieben Lange (1980: 147) “nella pragmalinguistica venne ugualmente superato il livello della frase, e questo passaggio venne sentito a priori come qualitativo: non si doveva studiare la frase, ma l’atto linguistico”.

Em outras palavras, um ato linguístico cuja responsabilidade é compartilhada por dois diferentes aspectos, ou seja, em a) “la costituzione di nuove attività linguistiche si realizza nel parlare e nell’intendere, così come gli atti linguistici sono legati allá realizzazione[..]” b) “sorgere l’impressione che tutte le espressioni linguistiche siano dirette al mutamento della realtà costituita” (Brigitte Schlieben Lange, 1980: 27).

2.5.2. Condiciones para uma teoria do texto

De acordo com Siegfried J. Schmidt (1977) existiu uma necessidade de mudança no tratamento das problemáticas linguísticas, a partir dos anos 70 como resposta às frustradas teorias da informação que buscavam elementos metodológicos gerais para a criação de uma teoria geral da linguagem. Dessa forma, se tentava adequar tais metodologias às máquinas de tradução. Essa idéia vingou durante às décadas dos 50 e 60.

A noção sociológica ao qual Schmidt se refere relaciona-se concomitantemente ao tratamento dos problemas explícitos da Comunicação Social e; ao inédito tratamento interdisciplinar de *investigações ‘parciais científicas’*. Pois, tanto a Linguística quanto a Lógica eram consideradas incompletas, ou seja, estavam desprovidas de um componente *pragmático*²³ no que afetava diretamente a qualidade da descrição das línguas naturais.

²³ Da mesma forma que (Schmidt, 1977) diferencia o termo: **pragmática** para evitar confusão com as disciplinas lógicas e behavioristas que também fazem uso desse mesmo termo, então, preferimos acompanhar e manter seu ponto de diferenciação e recorreremos o termo como faz a **linguística pragmática** cujo conceito tentaremos desenvolver em sucessivo.

Desta forma, Siegfried J. Schmidt (1977) sugere uma implantação Pragmática na investigação lingüística voltada à comunicação. Com efeito, se fez necessário que surgisse modelos globais de um novo conceito de *pragmática* cuja função não seria a estereotipada descrição lingüística positivista a qual buscava explicar o comportamento verbal, mas sobretudo propor relações de *construtivas* entre: *enunciados reais* e a *produção de descrição lingüística*. Essa nova pragmática necessitava ser vista como elemento integrante, ou seja, como afirma Siegfried J. Schmidt (1977: 20) “*cómo un conjunto de la teoría lingüística*”.

Para uma completa teoria da linguagem o processo de tratamento e consideração da pragmática como elemento integrante deveria ser abordado com rigor, pois, somente desta forma o caminho da lingüística seria orientada finalmente à realidade da linguagem e não do signo isolado. Ou seja, a linguagem estaria dentro da comunicação sócio-verbal como setor central de investigação. Em outras palavras, a lingüística ao invés de teorizar sobre sistemas verbais circunscritos passaria, portanto, a orientar-se por meio de uma teoria do texto, voltada abertamente ao estudo da comunicação socio-verbal enquanto ação fundadora do Espaço Social. Esse fenômeno “metamórfico” não surge de repente, como afirma Siegfried J. Schmidt (1977: 20) “se realizó a través de algunos estadios transcendentales en la historia de la investigación lingüística”, ou seja, a mudança existiu “de la gramática de la frase a la gramática del texto”.

Sendo assim, o estudo da comunicação social somente pode ser tratada adequadamente por meio de uma *Teoría do Texto* que utilize em sua lingüística (enquanto ciência) aos componentes de uma nova pragmática que leve em consideração questões como: sujeito, sentido e intencionalidade (desejo) como elementos eminentemente indispensáveis para o entendimento sobre o **Texto o qual deve ser tratado como um espaço de registro das experiências lingüísticas dos sujeitos**.

Para que a Teoria do Texto se consolidasse foi necessário que a lingüística atual trouxesse respostas aos problemas da estrutura da comunicação verbal e ao mesmo tempo a tratasse como disciplina contextualizada socialmente, pois antes disso tudo o quê a lingüística considerava como verdadeiro provinha dos argumentos teóricos das teorias da informação. Com efeito, se pode dizer que a teoria do texto surge primariamente, segundo Siegfried J. Schmidt (1977), quando:

a) Ao tentar modificar o deficiente modelo lingüístico precedente que, a partir disso, surgissem novas disciplinas complementarias (*parciais*) para poder preencher as lacunas e as perguntas das antigas estruturas teóricas como, por exemplo: a introdução *aditiva* da lingüística do texto e da *lingüística pragmática* como disciplinas complementares.

b) No momento em que novas necessidades e diferentes pontos de vistas surgem a respeito da consistência teórica, eficiência analítica e relevância metodológica das antigas teorias.

Essas são, portanto, as condições teóricas e práticas para o desenvolvimento de uma teoria pragmática voltada para o texto e, conseqüentemente, voltada para o contexto social. Dessa forma, por razões históricas e técnicas de investigação encontradas ao longo do surgimento da lingüística de Ferdinand de Saussure— lingüística que como vimos estava orientada essencialmente para a descrição do sistema verbal— excluía de seu corpus de estudo tanto questões ligadas à *referência* e ao *significado*, como também problemas simples de aplicação desse sistema em processos concretos de comunicação, como justifica Siegfried J. Schmidt (1977: 21-22) “esto es así porque ha trabajado con un *objeto lingüístico aislado*, abstraído”.

A solução encontrada por meio dos lingüísticos voltados primordialmente ao estudo do texto em Alemanha como, por exemplo, P. Hartmann— quem é considerado um dos iniciadores dessa nova lingüística do texto— sugestiona em 1968 na Conferência de Constanza sobre problemas transfrásicos que: se a ciência da linguagem quisesse realmente ser praticada e desenvolvida com abrangência e amplitude deveria ser, portanto, ser feita com diferenciação e adequação ao objeto. Em outras palavras, essa nova lingüística debería posicionar-se exatamente em direção ao verdadeiro ponto de estudo, ou seja, no terreno da realidade da linguagem registrado no “Texto”²⁴.

²⁴ HARTMANN apud SCHMIDT, 1977, p.22.

Contrariamente ao pensamento saussureniano, o que Hartmann propunha como manifestação fenomenológica da lingüística do texto, consistia basicamente na observação da comunicação verbal como instância primária na atividade comunicativa ao invés de ter-se um conjunto emaranhado de palavras, frases e ‘textos’*. Continuamente, para Hartmann, a função lingüística seria a de decidir conscientemente o quê se quer eleger como objeto de investigação.

Por isso, Siegfried J. Schmidt (1977) nos lembra que essa eleição do objeto de estudo está historicamente ligada ao interesse da Lingüística em querer analisar a linguagem como articulação lógica, ou seja, como uma ação intencional para descrever uma experiência. Porém, por outro lado, surge a pergunta nuclear que engendra toda a teoria do texto: por meio do quê, tais experiências são registradas? Pergunta que seria facilmente respondida com a palavra: **linguagem**. Entretanto se é por meio da linguagem que registramos nossas experiências, então nos resta reformular a pergunta para: o que é uma experiência? e sobretudo, como essa experiência afeta na formação do sujeito individualizado e coletivo num texto?

O próprio Siegfried J. Schmidt (1977: 23, grifo nosso) responde esta pergunta afirmando que: a) “en primer lugar, en sus manifestaciones verbales; b) “en segundo lugar como escritura”. A justificativa dessas duas respostas dá-se por meio da idéia relativa as: representações, ou seja, devidos as manifestações verbais nunca encontrarem-se isoladas, mas sobretudo unidas a outros fatores da atividade comunicativa. Mais uma vez se justifica a necessidade de introdução dessa nova **lingüística pragmática** como ciência parcial para a análise da linguagem, ou melhor, do registro da linguagem em forma de *texto em função*, pois como afirma Teun A. van Dijk (1989: 21) “al emitir un texto realizamos un acto social”. Dessa forma, ao invés de termos uma representação dicotômica Significante/Significado, teríamos uma regra articuladora entre sujeito, texto (espaço de registro das experiências) e sentido.

Em geral, para que os resultados da lingüística fossem satisfatórios, ela teria que libertar-se, primeiramente, da clausura gramatical e, a partir daí, esclarecer em segundo lugar: como a linguagem poderia ser isolada dos modos de sua existência social para que, assim, fosse criado

* Coloco a palavra textos entre aspas devido a idéia que esta palavra recebe sobre a condição gramatical da significação saussureniana ao invés da condição do sujeito como reza a Teoria do Texto sobre a qual tentamos abordar aqui.

um objeto de investigação preciso e concreto. Somente a partir da análise e da classificação dos respectivos fatores verbais e não verbais, como forma completa da atividade comunicativa é que se foi possível experimentar a *co-operação* filosófica **fenomenológica da linguística** juntamente com a Pragmática cuja função era descobrir como a linguagem se registra por meio de suporte textual. Com efeito, se foi possível identificar as causas e efeitos subjacentes dessa forma completa das atividades comunicativas.

Desta forma, mesmo o ponto de vista mais superficial mostra, por meio das *atividades comunicativas*, que a linguagem não é utilizada supérfluamente ou, por si mesma mas, sobretudo para a aquisição de algo extensivamente ao *corpus* humano em sociedade, ou seja, como afirma Siegfried J. Schmidt (1997: 23) “el lenguaje interesa a una sociedad no por sí mismo, sino como recurso, médio, instrumento, etc”.

Somente levando em consideração a linguagem no contexto social essencialmente fático, a lingüística pôde ser considerada como ciência da linguagem. Consequentemente, se pôde ter uma teoria que cumpre as exigências do sujeito do texto que se contextualiza mediante as suas necessidades de conhecimento. Assim, em outras palavras, de acordo com Teun A. Van Dijk (1989: 22) “la estructura del texto dentro del contexto de la comunicación no sólo se ve influida por el conocimiento o las intenciones del individuo[...] sino también los grupos, instituciones y clases se comunican colectivamente[...] mediante la producción de textos”. Deste modo, o texto simboliza e comporta um diferente tipo de materialidade das experiências tanto individuais quanto coletivas no seio social.

2.5.3. Sentido e o sujeito do texto.

O recurso semiótico da significação trata o conceito de *Sentido* textual como algo muito distante da realidade e, que por isso: indefinível, chegando afirmar que essa indefinição do sentido existe, pelo menos, por dois motivos, de acordo com A. J. Greimas (1982: 371): a) “puede ser considerado ya como lo que permite las operaciones de paráfrasis o de transcodificación [...]”; b) “[...] ya como lo que fundamenta la actividad humana cuanto intencionalidad”. Por outro lado, Gonzáles Requena (1992: 4) questiona a definição greimassiana sobre o sentido semiótico da seguinte forma: “¿como es posible hablar de la aprehensión y de la

producción de algo indefinible?”. Uma questão que desvela a fragilidade de uma teoria que proclama ser uma espécie de panacéia para os problemas lingüísticos.

Ao deparamo-nos com os aportes greimassianos percebemos que o sentido do texto está fundamentado sobre a atividade comunicativa enquanto *intencionalidade* ligado ao sujeito e que, desta forma, deveria estar banido do território semiótico, como afirma González Requena (1992: 5) ao se referir criticamente aos conceitos semióticos do texto, “pues ocuparse de ello supondría, a lo que parece necesariamente, incurrir en el ámbito de la metafísica”.

Desta forma, concordamos com González Requena (1992) ao dizer que tanto Greimas como os demais saussurenianos estão em parte corretos ao afirmar que o Sentido do texto está ligado a atividade de uma **intencionalidade**, porém, por outro lado, estão completamente equivocados ao referirem-se ao Sentido como algo pejorativamente “metafísico”. Desse modo, onde o pensamento greimassiano da teoria da significação havia cessado suas investigações, a teoria do texto simplesmente engendra total atenção no intuito de compreender além da linguagem em si, o sujeito que carrega consigo ao mesmo tempo referências individuais e sociais para a construção de “realidades” profundas refletidas por meio das atitudes e dos hábitos cotidianos imbricado, assim, como contexto cultural.

Entender o sentido do texto e, conseqüentemente, o sujeito, torna-se uma tarefa que eleva o valor da lingüística e, sobretudo concreta as nuances de comportamento dos sujeitos sociais os quais buscam em cada época suas formas intencionais de perceber o mundo e suas circundantes realidades culturais. Com efeito, com a mesma força e urgência que o Sentido textual necessita ser resgatado além das fronteiras da significação, o sujeito igualmente necessita.

Parece que é justamente isso o quê a Teoria do Texto tenta fazer ao buscar esse agente atuante, dono e residente de seu próprio ambiente; eminentemente simbólico. Assim, o sujeito (elemento primordial no ato de comunicação) não poderia mais ser abordado como simples peça de um sistema mecanicista cofigurado nas condições de *enunciador* e *enunciatário* articulados no campo do discurso de sua própria diferenciação. O sujeito, ao contrário disso, deve ser levado em consideração por seus distintos aspectos de conduta social. Assim, como exemplo podemos citar a *pergunta* e a *dívida* que abrem precedentes a manifestação de um **desejo** de interpretação e de entendimento a cerca da realidade observada. Portanto, o *desejo* deve ser levado em

consideração como a *energia consciente* que motiva o sujeito na busca tanto do registro como da interpretação de um texto o qual deve libertar-se das categorias semânticas responsáveis em nomeá-lo como tal, pois de acordo com González Requena (1992: 6) o desejo “por ese procedimiento de *significación*, queda borrado en los signos que lo nombran”.

Portanto, o desejo deveria ser considerado dentro da teoria do texto como a energia originada a partir das *experiências* dos sujeitos e que, por isso, os motivam a registrá-las por meio do texto. As experiências, por vez, devem ser entendidas como uma magnitude sensível e inteligível a uma só vez, ou seja, cognoscível e que, por isso, permite ser registrada. Resumidamente, o resgate do sujeito se estabelece com a inscrição de suas experiências no seio social a partir, é claro, de sua experiência individual a priori que ganha sentido a posteriori durante o processo mesmo de seu registro.

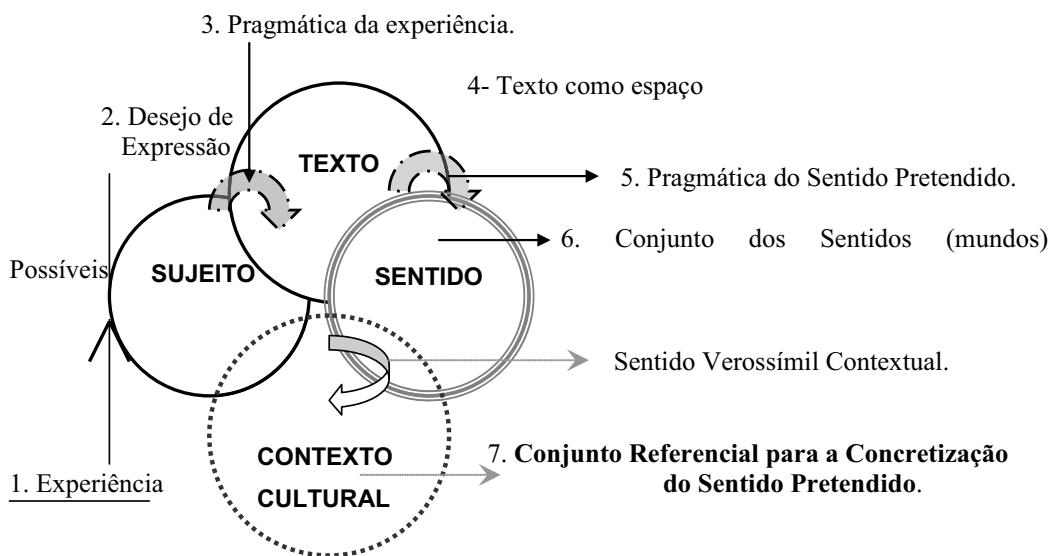


Figura 2 – fonte: Nosso modelo do movimento do registro da experiência lingüística do sujeito por meio do texto baseado principalmente em: REQUENA, J. González. Los tres registro del texto. IV Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Bilbao, 14-12/1992. Revista Trama e Fondo # 1, p.6; e em SCHMIDT, J. Siegfried. Teoría del texto, Catedra, Madrid, 1977, p.23.

Sem querer adentrar os conceitos da teoria do texto nesse momento vamos, portanto, concentrar somente no que nos ajudará a entender a necessidade de inscrição do sujeito e do

sentido como elementos essenciais na comunicação social e na construção de textos. Para isso, devemos entender como um texto se instala e se relaciona com outros textos para formar sua textura cultural maior, chamada por Siegfried J. Schmidt (1977) de “textualidade”.

2.5.4. Textualidade e Texto

P. Hartmann ao sinalar que o texto representa um signo *primário* da linguagem estabelece ao mesmo tempo tanto uma orientação lingüística voltada para o fenômenológico como também distingue a idéia de *textualidade* ligada à linguagem. Nesse caso a *textualidade* é vista como resultado *secundário* co-operação *fenômenológica*²⁵ e pragmática da lingüística.

A textualidade pode ser considerada como uma designação estrutural bilateral correspondente tanto ao ponto de vista lingüístico como social. Deste modo, podemos dizer que a *textualidade* é a estrutura descritiva dos sistemas observacionais de comunicação e que, por isso, exerce a função normativa do que se enuncia. Com efeito, a textualidade assume caráter exclusivamente comunicativo. Portanto, a textualidade, de acordo com Siegfried J. Schmidt (1977: 148) “es el modo de manifestación universal y social que se usa en todas las lenguas para a realización de la comunicación”.

A idéia de texto, por outro lado, faz referência a algo maior do que simplesmente uma unidade ou forma exclusivamente lingüística. Assim, tanto para Hartmann quanto para Schmidt, o conceito de *texto* não pode ser particularizado e reduzido a fenômenos verbais, mas sobretudo como um conceito abrangente, utilizável e aplicável a outros campos do conhecimento como, por exemplo: as artes plásticas, a música, a dança, o cinema, dentre outros.

Em outras palavras, para que possa existir texto como registro da operação fenomenológica da linguagem é preciso primeiro entender que, como aponta Siegfried, J. Schmidt (1977): a) a linguagem jamais pode existir como fenômeno independente; b) deve estar sempre conectada ao contexto social e a uma atividade comunicativa complexa; c) a linguagem não pode ser vista como fenômeno isolado cujos elementos também se isolam, por exemplo: as

²⁵ A fenomenologia pode ser entendida de acordo com Alfredo Saldaña (2003: 15) como uma filosofia da experiência.

palavras, sonidos, etc; d) seus elementos devem convergir em *complexos integrados e plurais* os quais obedecem e cumprem uma *função comunicativa*.

O somatório desses fatores acima condensa, mesmo que de forma não definitiva, o conceito de texto proposto por P. Hartmann e Schmidt os quais afirmam que a linguagem deve ser analisada no *contexto sócio-comunicativo*²⁶ cujo objeto de investigação consiste numa forma de observação, ou seja, numa forma de aproximação aos meios e das regras produzidas e recebidas nos *textos*. Portanto, o objeto desse tipo de estudo seria feito por meio de uma *pragmática* entendida aqui como ferramenta teórica para a análise do texto em conjunto aos sujeitos produtores e interpretantes, ou seja, *uma análise do texto em ação*, pois de acordo com Schmidt (1977: 25) “En tal teoria del texto estaría articulada la pragmática como teoría parcial[...] es decir, orientada hacia la comunicación[...] la producción e recepción de textos, o es siempre y necesariamente pragmática o no es absolutamente nada”.

Diferentemente dessa definição de texto e textualidade acima, podemos apontar as propostas do modelo transfrástico de Harweg (1968); Isenberg (1968, 1970: 1; 1974:11) e Dressler (1970:64) os quais concebiam o texto como uma unidade fechada, estática e invariável e que, por isso, estava constituído por sucessivas orações organizadas linearmente ou compostos de signos inter-relacionados gramaticalmente. Além disso, o que marcava severamente o modelo transfrástico eram os conceitos quanto a sua aplicação os quais faziam-se valer somente por meio de critérios internos ao texto assumindo uma perspectiva puramente estrutural da qual se excluía por completo as figuras de autor e receptor do seu foco.

De acordo com Manuel M. Alemán (2003: 74) tanto a noção de texto quanto a de textualidade no modelo transfrástico não se concebia idéias sobre influências sociais no texto e na textualidade. Em outras palavras, a textualidade para o modelo transfrástico consistia sua natureza na gramática e se fundamentava na coesão.

Na busca de uma definição coerente do texto, os estudos lingüísticos perceberam que, em palavras de Siegfried J. Schmidt (1977: 147) “no se debe considerar al texto como un fenómeno

²⁶ Contexto sócio-lingüístico representa um grupo pré-estabelecido de textos na sociedade os quais carregam consigo uma grande carga de significado.

puro del lenguaje, sino que se debe partir de *textualidad*”. Dessa forma, tratar os fenômenos lingüísticos de um texto a partir de uma textualidade significa considerar seus aspectos formadores como uma estrutura bilateral que faz referência simultânea tanto à linguagem quanto à vida social. Assim, de acordo com José Manuel. C. Abaad (1991: 53) a textualidade é “la distinción entre el estructuralismo dinámico que incorpora a sus análisis no sólo la obra individual replagada en su inmanencia, sino también el repertorio normativo del lector”.

Portanto, essa bilateralidade da textualidade afeta diretamente as enunciações verbais dos interlocutors, pois assim desenvolvem uma função comunicativa, ou seja, sofrem uma intencionalidade de comunicação sobre determinada informação que se busca construir sentido.

Essa noção elementar sobre a textualidade, comparativamente, pode ser entendida também como a concepção de *Context models* tratado por Teun A. van Dijk (2001: 51) ao afirmar que: “people not only form mental models of the events they talk *about*, but also of the events they participate in, including the communicative event of which their ongoing discourse is an inherent part”.

Portanto, para Teun A. van Dijk (2001), as pessoas representam subjetivamente a situação social na qual se vêem participando verbalmente. Desta forma, tanto o conceito de textualidade de Schmidt quanto o conceito de modelos contextuais de Dijk revelam os aspectos de convenções as quais se expressam ideologicamente de forma pré-elaboradas e refletidas por meio das atitudes comunicativas dos indivíduos.

Para esclarecer ainda mais esse proceso Siegfried J. Schmidt (1977: 151) afirma que “las realizaciones de interacción (comunicativas y no comunicativas) de una sociedad se prestan para el individuo en gran parte, estructuralmente preelaboradas en forma de *tipos de interacción*”); ou ainda de acordo com o próprio Teun A. van Dijk (2001: 54)

In other words, contexts are not ‘out there’, but ‘in here’: they are mental constructs of participants; they are individually variable interpretation of the ongoing social situation. Thus, they [...] for these reasons also embody the opinions of the participants as members of groups.

Resumidamente, Siegfried J. Schmidt (1977) coloca que a textualidade representa o modo de manifestação universal e social para a realização da comunicação e que, portanto, os textos

representam a atualização verbal da textualidade. Logo, somente tendo em consideração o valor da textualidade no processo comunicativo, podemos apontar a dimensão do sentido textual independentemente da unilateralidade do ponto de vista do autor, mas sobretudo do ponto de vista dos sujeitos, principalmente, do sujeito construidor de sentido, pois como veremos mais adiante todo leitor torna-se um co-autor textual cuja atualização e construção do sentido se forma de maneira intencional e diversificada por meio de referentes internos e externos ao texto.

2.5.5. A linguagem como fenômeno social

Para o surgimento do conceito de linguagem como fenômeno social muitas influências tanto filosóficas (verbais) quanto sociológicas tiveram que confluir numa só direção além, é claro, da forte influência psicanalítica a qual possibilitou também entender a linguagem como uma função subjetiva integrada ao social. Essas influências referidas encontraram respaldo em nomes como: L. Wittgenstein, K. L. Pike, P. Hartmann, J. Habermas e outros os quais viam a teoria da linguagem como uma extensão da *teoria da atividade* a qual tratava a comunicação lingüística como um das atividades humana desempenhada em sociedade. A teoria da atividade considera os *Atos de Fala (speech acts)* como um elemento básico de sua estrutura filosófica, pois como afirma Siegfried J. Schmidt (1977: 31) “*hablar una lengua es comprometerse con una forma de comportamiento regulada de manera compleja [...] es una forma de comportamiento*”

A linguagem como fenômeno social aparece primariamente em enunciações de função comunicativa sobre a forma de *textualidade, intencionalidade, semantividade, comunicabilidade e/ou relação interlocutória*. Todas essas formas são, portanto, partes irredutíveis da linguagem e, funcionalmente, orientadas para a condução verbal dentro do ambiente social. Qualquer teoria que trate da linguagem deve, exclusivamente, considerar o ambiente social como parte essencial do processo comunicativo. Assim, do contrário tais teorias podem enfrentar graves conseqüências do tipo *reducionista, abstracional* ou, mesmo inadequada aos objetivos analíticos. Por isso, a lingüística deve estar adaptada e orientada para a comunicação, isto é, somente se seu objetivo central destina-se à integração social da linguagem e de seus *sujeitos atuantes*.

2.5.5.1. Competência²⁷ lingüística como atuação social

Para o entendimento aproximado da fenomenologia lingüística em sociedade é preciso ter em mente a noção de *atuação social* estudada por meio da lingüística pragmática sobre a qual é definida por R. C Stalnaker apud Siegfried J Schmidt (1977: 41) como: “[...] el estudio del lenguaje en relación con los que lo utilizan[...] la pragmática es el estudio de los actos lingüísticos y de los contextos en los que aquellos se usan”.

A competência lingüística em sociedade encontra força e controle na lingüística pragmática. Deste modo, por se preocupar com a descrição da linguagem, sobre um ponto de vista verbal, ou seja, com relação aos usuários, essa lingüística pragmática pode analisar as *atividades verbais* como atos verbais, ou seja, como ação inscrita nos textos sociais.

Em outras palavras, ela procede as suas verificações por meio das enunciações comunicativas as quais obedecem sempre aspectos *contextuais*²⁸ de circunscrição das *situações verbais*. Tal construção se estabelece, portanto, como uma atuação das *atividades verbais* as quais encontram suas competências, especificamente, situadas e orientadas para o social e, portanto, psicologicamente integrado ao texto. Resumindo, os interesses principais dessa lingüística pragmática são— partindo da questão da competência social da linguagem— é aclarar os terminus dessa linguagem, segmentar suas funções envolvidas e, por fim, posicionar-se como disciplina parcial da teoria do texto para, assim, mesclar-se à outras disciplinas. Em geral, se poderia denominá-la apenas como: **sociolingüística**.

Com efeito, decorrer sobre uma teoria do texto com respaldo a partir de uma *teoria da atividade comunicativa* significa primeiramente apresentar as origens e alguns responsáveis por este fenômeno que representa algo maior do que simplesmente uma teoria em particular, mas

²⁷ Termo extraído das teorias de Chomsky mantido por Wunderlich e citado por Schmidt sem seu valor teórico das *idéias inatas* e, ao mesmo tempo, conservando outros valores como elemento de fundamental importância para a *gramática generativa transformacional*.

²⁸ Seguindo a determinação de (Schmidt, 1977) a palavra contexto aqui se traduzirá como adereço ou contornos verbais das expressões; situações de comunicação, incluindo nisto as enunciações não-verbais.

uma nova corrente filosófica. Consequentemente, todo o tratamento metodológico sobre questões que anteriormente estavam relegadas ou ignoradas pelas teorias provenientes dos antigos modelos de comunicação, passam nesse momento a serem discutidas e desenvolvidas por meio dessa nova filosofia textual. Essas questões que nos referimos aqui são as mesmas sobre as quais hoje se concentram total atenção e importância, pois, é a partir delas que surgem: a energia *motivadora* na produção de textos, ou seja, **como registro das experiências humanas sobre formas convencionadas no ambiente social.**

A partir da condensação de trabalhos propostos, preliminarmente, por Siegfried. J. Schmidt em 1969 abrangendo setores tanto da filosofia da linguagem quanto setores lingüísticos referentes à semântica do texto surge, portanto, a noção de *atividade comunicativa* como categoria elementar de uma nova lingüística orientada para a comunicação cujo objeto de estudo assume a forma de *textos*.

Conceptualmente o termo *atividade comunicativa* pressupõe uma *ação* ou *atuação* verbal, ou seja, como afirma Teun A. van Dijk (1989: 79) “tiene, por regla general, la misión de contribuir a la comunicación y la interpretación social”. Desta forma, a atividade comunicativa transforma-se em uma das extensões do comportamento humano cujo *sentido* é atribuído por meio de uma associação cultural. Essa atuação deve ser considerada e denominada como uma *atuação social*, pois se refere aos comportamentos inscritos em sociedade.

As regras sociais consistem, funcionalmente, em promover determinadas estratégias verbais, originadas a partir das relações interativas dominantes em cada época histórica. Com efeito, o ato de falar é considerado como um setor particularizado dessa atuação social e a linguagem como um montante de regras circunscrito e atrelado profundamente nas sociedades. Por isso a linguagem, por sua vez, é o meio pelo o qual uma *atuação verbal* constrói sentido descrito de três formas, de acordo com Siegfried J. Schmidt (1977), a saber:

a) A partir de uma sociedade comunicativa, ou seja, cada nova criança nascida é introduzida aos estágios das regras de comunicação verbal e não verbal por meio dos agentes socializadores os quais encontram no seio familiar sua primeira instância.

b) Após a instauração dos primeiros “frames” cada falante natural realiza seus atos verbais dentro de situações comunicativas contextualizadas servindo como auto-referência de identificação entre grupos ou como paralelo de transformação e substituição por meio novos contextos criados.

c) A sociedade é vista como um sistema de comunicação. Em outras palavras, a sociedade consiste num espaço duplamente funcional, pois, ao mesmo tempo em que nos alimenta com as imagens e sentidos dos objetos convencionados, por outro lado também é o espaço onde se registram todas as experiências individuais as quais ganham sentido por meio das “máscaras sociais” sobre forma de textos, pois como afirma Siegfried J. Schmidt (1977: 53) “los textos y sus constituyentes no se refieren a la realidad, sino a modelos de realidad que se aceptan en una sociedad comunicativa”. Dessa forma, o que realmente determina os valores sociais tais como, referências extra-textuais e relevância de uma sociedade não é a *realidade*, mas todo o sistema comunicativo que se é instaurado convencionalmente em sociedade.

Discutindo em separado a noção de *realidade* podemos constatar que sua concepção nuclear constitui-se como um *contexto* limitado em si mesmo, refletido como uma totalidade do ‘real’ *idealizado* por meio dos *sujeitos*. Com efeito, a realidade assume, assim, um valor comparativo e confirmativo da experiência e da concepção do mundo assumida por meio de uma *intersubjetividade*²⁹.

Resumindo esta noção básica acerca das atividades comunicativas podemos dizer, em geral, que elas estão constituídas de: 1) valores sociais e culturais de uma determinada sociedade; 2) dependência direta das condições de suposições atribuídas e influenciadas por meio de seus interlocutores; 3) envolvimento das situações comunicativas, contextos fáticos ou dedutíveis e de textos enunciados.

Portanto, a atividade comunicativa se constitui desse modo: como espaço referencial ou de correlação acessível a todos. Os interlocutores encontram por meio da atividade comunicativa

²⁹ Para uma idéia mais aproximada do conceito de *realidade* e *intersubjetividade* ver: Lakatos, I. *Criticism and the methodology of scientific research programmes*. 1968.

a materialização necessária para decidirem a relevância das atividades sócio-verbais desempenhadas como instrumentos da expressividade dos sujeitos sobre os textos.

2.5.5.2. Relações referenciais do texto.

Todo texto é formado por estruturas internas e externas. As estruturas internas de um texto estão relacionadas com a sua gramática a qual pode ser definida, de acordo com Teun A. van Dijk (1989: 31-32) como:

Un sistema de reglas, categorías, definiciones, etc., que abarcan el 'sistema' de una lengua [...] Una gramática explica sobre todo el sistema de normas que forma base de la producción y la comprensión de enunciados de una lengua determinada.

Desta forma, a estrutura interna gramatical de um texto se ocupa em organizar e categorizar os níveis de enunciados que tem certo caráter abstrato e convencional, pois se sabe, de acordo como Teun A. van Dijk (1989: 32) que: “la mayoría de los hablantes conoce las reglas que se caracterizan estos niveles”. Com efeito, ao se falar uma língua se pressupõe a composição de um texto o qual, por sua vez, interage com o outro (interlocutor) quem se supõe conhecer as mesmas estruturas gramaticais e que, por isso, saberá atuar em resposta ao conteúdo e a função dos enunciados.

A gramática, portanto, categoriza as funções textuais de acordo com os níveis de atuação dos sujeitos comunicadores, como exemplo temos: a *Fonologia* que estuda o nível das formas do sonido numa gramática; a *Morfologia* que se ocupa com as formas das palavras; a *Síntaxe* que indica as combinações de palavras que formam orações inteligíveis de uma língua; e finalmente a *Semântica* a qual deve ser entendida aqui como a parte da gramática responsável por estabelecer relação reguladora entre referência(sentido) e realidade como aponta Teun A. van Dijk (1989: 34) “la semántica se refiere no sólo a significados de palabras, grupos de palabras y oraciones, sino también a las relaciones *referenciales*”.

As relações referenciais consideradas para a formação do significado de um texto por meio da semântica devem ser consideradas, portanto, por meio de dois tipos semânticos complementares para a descrição do processo de interpretação textual. Assim, dentre outras

coisas, o conhecimento do mundo, ou seja, o conhecimento dos sujeitos dos textos é o que deve possuir maior importância.

Desta forma, tanto a *semântica lingüística intencional e extensional*³⁰ quanto a *semântica cognitiva* devem ser levadas como partes conjuntas para a descrição textual na construção de realidades. O conceito de realidade, de acordo com Adam Schaff (1967: 209) pode ser entendido “como clase de objetos sobre los que hablamos y que se caracterizan porque existen fuera e independiente de nosotros; es decir, objetivamente”.

Embora a *teoria do reflexo* sobre a qual decorre Adam Schaff (1967) aponte a uma realidade objetiva construída por meio da linguagem, ou seja, “el lenguaje *crea* nuestra imagen del mundo”, Adam Schaff (1967: 211), devemos ir mais além em sugerir, como afirma Teun A. van Dijk (1989: 39) que “así pues, al lado de la realidad *actual* existen las denominadas realidades alternativas”. Essa realidade “*actual*” sobre qual se refere Teun A. van Dijk, representa uma realidade de referência objetiva e subjetiva a uma só vez e que, portanto, serve para a realização (*utterance*) dos acontecimentos históricos.

2.5.5.3. A lógica dos mundos possíveis.

Porém, por outro lado, notem também que Dijk amplia a noção de realidade com a apresentação do termo *realidades alternativas* para mostrar “que no sólo la realidad histórica es un mundo de esa índole, sino también la realidad de sueño, o simplemente cualquier mundo que nos queramos ‘imaginar’, aunque no se asemeje al nuestro”, Teun A. van Dijk (1989: 39). Sendo assim, podemos afirmar não somente que existem diferentes tipos de realidades, como também podemos afirmar a possibilidade de inscrição simultânea de tais realidades por meio do mesmo texto. Dessa forma, Teun A. van Dijk (1989: 39) afirma que o termo mundo possível “es el término técnico para los dos tipos de realidades es mundo (posible)”. Isso se realiza, pois, como afirma Tomás Albaladejo Mayordomo (1998: 75) porque: “los mundos posibles están articulados sobre el expresado principio de relación alternativa”. Com efeito, tais mundos possíveis também

³⁰ Esse tipo semântico estuda, sobretudo os significados (denominados como intenções) como também a contextualização sobre referentes (denominados como extensões). Sobre isso ver: DIJK, Teun A. van. La ciencia del texto. Paidós Ibérica, S.A, Barcelona, 1989.

podem ser definidos da seguinte forma, de acordo com M. J. Cresswell (1998: 1) “possible worlds are things we can talk about or imagine, suppose, believe in or wish for”.

Resumindo, percebemos que o mundo que tomamos como referência objetiva, ou seja, atual: é constituído por vários outros mundos. Com efeito, um mundo em particular inscrito que determina uma certa realidade representa uma coleção de circunstâncias as quais, de acordo com Teun A. van Dijk (1989: 39) “se componen de objetos con determinadas características y relaciones mutuas[...] están interrelacionados[...] mediante la relación de la alternatividad y de la accesibilidad”.

Por isso, extensamente a teoria do reflexo, a semântica referencial considera uma forma abstraídas da realidade o que, com efeito, possibilita a conexão com unidades abstratas-concretas da língua (palavras, categorias, relações) com unidades da realidade ou mais precisamente por meio dos múltiplos significados conceituais das unidades lingüísticas.

Tratando em separado o nível semântico do texto, percebemos que sua competência transcende sua função gramatical interna, pois, de acordo com Teun A. van Dijk (1989: 34) “la semántica se refiere no sólo a significados generales y conceptuales de palabras, grupos[...] y oraciones, sino también a las relaciones entre estos significados y la ‘realidad’, las denominadas relaciones referenciales”.

De acordo com Geoffrey Leech (1974) o estudo da semântica se torna o ponto central de estudo da comunicação a qual basea-se em fatores que compõem a organização social, diz Geoffrey Leech (1974: 1):

Semantics is also at the centre of study of human mind— thought processes, cognition, conceptualization— all these are intricately bound up with the way in which we classify and convey our experience of the world through language.

O conceito de *mundo possível*— que por muito tempo já era conhecido desde as afirmações socráticas referidas por Jenofonte, passando depois pelos escritos da *República* de Platão e, logo ganhando forma na Poética de Aristóteles sobre a orientação da doutrina mimética— engendra o cenário ocidental com seu valor estético.

Porém diferentemente do modo representativo dos mundos miméticos da ficcionalidade— já que estamos falando de realidades— o conceito de *mundos possíveis* é empregado sobretudo como marco técnico da lógica modal para descrever as interpretações semânticas com respeito ao caráter de verdade ou falsidade dos enunciados. Ou seja, de acordo com M. J. Cresswell (1988: 16) “the possible worlds approach is that, however a possible world may be presented to the speaker, he is to be construed as judging whether or not his sentence is true or false in that world”; ou ainda, como afirma Paul Ricoeur (1991: 109) decorrendo sobre questões referenciais do texto:

The text is not without reference; the task of reading, qua interpretation, will be precisely to fulfill the reference. The suspense that defers the reference merely leaves the text, as it were, ‘in the air’, outside or without a world.

Em outras palavras, nas palavras de Tomás Albaladejo Mayordomo, (1998: 76): “la teoría de los mundos posibles se presenta como un forma de explicación de la realidad[...] pues de ella forman parte tanto el mundo real efectivo, objetivo, como los mundos alternativos[...] sobre los sujetos que experimentan esa realización”; e ainda podemos agragar aqui a afirmação de Saul A. Kripke (1982: 32) que diz: “un mode possible est donné par les conditions descriptives que nous lui associons”.

A teoria dos mundos possíveis, largamente conectada com a filosofia da linguagem e com a semântica lógica, mantém a distinção ente um mundo objetivo real, ou seja, efetivamente realizados, com outros tipos de mundos possíveis, porém não menos verdadeiros que o mundo objetivo, pois a valoração de verdade ou falsidade está contida em todos os mundos possíveis, como afirma M. J. Cresswell (1988: 7) “we have to be able to speak of truth and falsity, not merely in the actual world but in all possible world”.

2.6. A LÓGICA DOS MUNDOS POSSÍVEIS DA FICÇÃO MÁGICO-REALISTA.

Mesmo que a primeira vista o título desse tópico possa parecer contraditório ao se referir ao termo “lógica” e ao mesmo tempo que menciona o termo “ficção”— dentro de um tipo de Realismo que caracteriza-se fortemente por estar fundamentado nos conceitos ideológicos

míticos das sociedades primitivas— ainda assim traduz a uma só vez a pertinência do uso semântico lógico acerca da teoria dos *mundos possíveis* da ficção aplicados no texto narrativo. Basicamente este tópico pretende esclarecer alguns conceitos chaves para o entendimento geral desse tipo de realidade a qual engendra o texto ficcional e que, com efeito, afeta a narrativa do Realismo Mágico na constituição de seus mundos ficcionais.

2.6.1. Os mundos possíveis da ficção.

Com efeito, ao se considerar a teoria dos mundos possíveis como construções humanas, Lubomír Doležel (1999: 32) afirma que: “los mundos posibles[...] apea el concepto del pedestal metafísico y lo convierte en una herramienta potencial de la teorización empírica”, dessa forma, é possível estipular diversos tipos de mundos possíveis dirigidos para distintos objetivos cognitivos, pois de acordo com M. J. Cresswell (1988: 63) “abstract situations are theoretical constructs required for an adequate semantic modeling of the reality which consists of real situations”

A teoria dos mundos possíveis, ou semântica dos mundos possíveis— como melhor é conhecida— merece ser dita que: não se trata de uma questão metafísica como, inicialmente Leibniz a tratou. Para Leibniz os mundo possíveis possuíam uma existência transcendental e por isso residiam unicamente na mente onisciente divina. Portanto, ao invés disso— tratando de forma mais lógica— seguiremos o que afirma Lubomír Doležel (1999: 32) sobre os mundos possíveis: “los mundos posibles no esperan a ser descubiertos en alguna depositaría remota ou transcendente, los construyen las actividades creativas de la mentes y las manos humanas”.

Tal definição foi extraída dos tratamentos lógicos de Saul A. Kripke que mostra os *modelos lógicos* de interpretação que se prestam como recurso de afirmação referencial aos enunciados subjetivos: as fórmulas modais aos contextos compreensivos, dentre outros. Esse modelo de interpretação, nos diz Thomas G. Pavel (1986: 45): “is a logical construction consisting of a set K of elements, a well-designated member G of this set and a relation R between the elements of the set”.

Portanto, consiste numa formulação da referência *do realismo* o qual considera o mundo real, de acordo com Lubomír Doležel (1999: 31) como “un punto de vista fuera del sistema de

mundos posibles desde el que se pueden hacer juicios sobre la realidad que no son relativos al mundo”. Desta forma, transcrevendo o modelo Kripke sobre a forma do realismo, Thomas G. Pavel (1986: 45) afirma que: “K may be viewed as a set of possible worlds[...] G as the real world, and the relation R as the link between various worlds belonging to the sistem K”. Dessa forma, podemos ilustrar esse modelo sobre a seguinte figura:

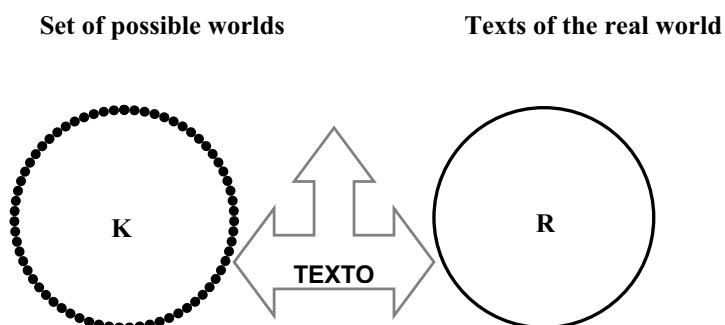


Figura 3 – fonte: Nossa ilustração desenvolvida a partir da citação de PAVEL, G. Thomas. *Fictional worlds*. Harvard College, U.S.A, 1986, p.45.

Considerando que os modelos de mundos possíveis representam modelos interpretativos da realidade, então, podemos dizer com respeito a isso que cada seguimento cultural possui diferentes mundos possíveis para se basear e se comunicar logicamente com o mundo real. Como exemplo disso, Dolomír Doležel (1998: 32) afirma que:

Los mundos posibles de la filosofía son *cosmologías coherente* [...] Los mundos posibles de la religión[...] son creencias comunales[...] de narraciones cosmológicas[...] Los mundos posibles de la ciencia natural son diseños alternativos del universo.

Esses são, portanto, apenas alguns exemplos de se mostrar os diferentes mundos possíveis inscritos em sociedade. Dessa forma, os mundos possíveis da ficção apresentam-se apenas como uma “outra” forma possível de se textualizar uma experiência, pois tanto na construção do leitor como na do autor o texto ficcional torna-se o meio pelo qual os mundos ficcionais são criados.

De acordo com Tomás Albaladejo Mayordomo (1998) a teoria semântica dos mundos possíveis segue primariamente alguns critérios correspondentes aos modelos ou estruturas do

espaço semântico extensional do texto, ou seja, ao espaço de referência. A semântica extensional ou referencial possui em sua área de estudo as relações entre o referente e o signo lingüístico que o expressa por meio da semântica do mundo.

Com efeito, podemos dizer que o caráter extensional semântico de um texto está contido no âmbito da referência textual, dos comunicantes e, do contexto. Este último entendido, de acordo com Tomás Albaladejo Mayordomo (1998: 19) como: “el conjunto de elementos espaciales, temporales, culturales, históricos, sociale, etc. en el que la comunicación tiene lugar”.

Em outras palavras, M. J Cresswell (1988: 65) afirma que: “in possible-worlds semantics the meaning of a sentence, in context, is the class of worlds in which that sentence is true. I say in context because of course many, perhaps all, sentences require context to supply all kinds of information”. Resumidamente, existem três tipos básicos de modelos de mundo os quais são empregados na semântica extensional por meio dos aportes e estudos de Karl Popper³¹.

Em resumo, podemos dizer que a) o mundo **I** se constitui no mundo físico no qual estão contidas todas as entidades materiais; b) o mundo **II** se constitui nos estados mentais de todos os níveis, ou seja, os estados da consciência, do inconsciente e as disposições psicológicas; c) por sua vez o mundo **III** representa o mundo dos produtos mentais, ou seja, é o mundo correspondente as criações mentais humanas. Abrindo um pouco mais as concepções de tipos de modelo de mundos temos:

a) Tipo **I** de modelo de mundo consiste na forma verdadeira cuja característica fundamental corresponde aos modelos das regras do mundo real objetivamente existente. De acordo com esse modelo os produtores elaboram estruturas de conjunto referencial que são parte do mundo real objetivo os quais por sua vez são, como afirma Tomás Albaladejo Mayordomo (1998, p.58): “la producción de los textos de lengua común se lleva a cabo con la constitución por parte del productor de un modelo de mundo tipo **I** la cual realiza mediante la adopción de reglas del mundo objetivo, efectivo”.

³¹ Karl Popper foi quem primeiro se ocupou em estudar os estados físicos e mentais conjuntamente com a interação na qual tais estados estabelecem com os três tipos de modelo de mundo.

Nesse tipo de modelo de mundo podemos como exemplo, citar os textos jornalísticos e históricos os quais possuem um conjunto referencial constituído por modelos que coincidem com a realidade objetiva. Embora tais textos não coincidam integralmente com a realidade dos acontecimentos em seus relatos, ainda assim serão considerados como verdadeiros, pois sua condição de realidade mostra uma possibilidade efetivamente existente refletido em toda sua estrutura referencial de mundo e submundos possíveis. Em outras palavras, mesmo que surja nesse tipo de mundo não ficcional algumas partes que não estão regidas por meio das regras do mundo real, ainda assim, as realidades oníricas do mundo imaginário se confluirão a fim de gerar submundos com o mesmo caráter de verdade, pois o mundo principal se espera que seja factual e fidedigno.

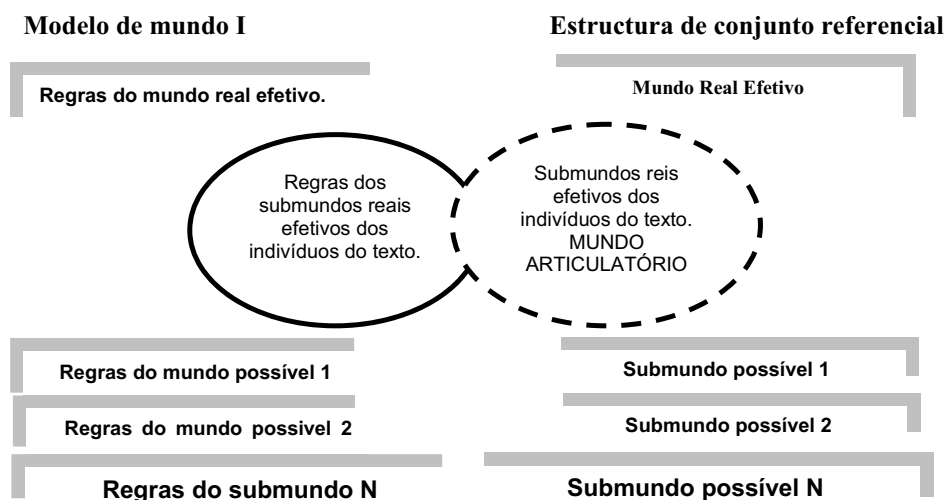


Figura 4 – Nossa adaptação sobre a teoria dos mundos possíveis. Fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 81). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Universidad de Alicante, España.

a) Tipo II de modelo de mundo corresponde ao modelo do texto ficcional verossímil, ou seja, de acordo com Tomás Albaladejo Mayordomo (1998: 58) “es aquel al que corresponden los modelos de mundos cuya reglas no son las del mundo real objetivo, pero están construidas de acuerdo con éstas”. Em outras palavras, a produção dos textos de ficção verossímil são realizados mediante a construção de algumas regras as quais não são pertencentes ao mundo real objetivo, mas que são perfeitamente similares ele.

Como exemplo, temos a literatura que usa a capa da verossimilhança para se criar um sentido intencional articulado por meio do pacto de ficção verossímil o qual está constituído em dos mecanismos da ficcionalidade. Ou seja, todos os mundos e submundos expressados por meio do texto literário são formas alternativas de outros mundos instantaneamente atualizados ou factíveis de atualizações, mesmo que seja de forma hipotética. Assume-se, portanto, que nesse tipo de modelo um de seus mundos possíveis não esteja realizado funcionalmente como um mundo referencial articulatório, como mostra a figura abaixo:

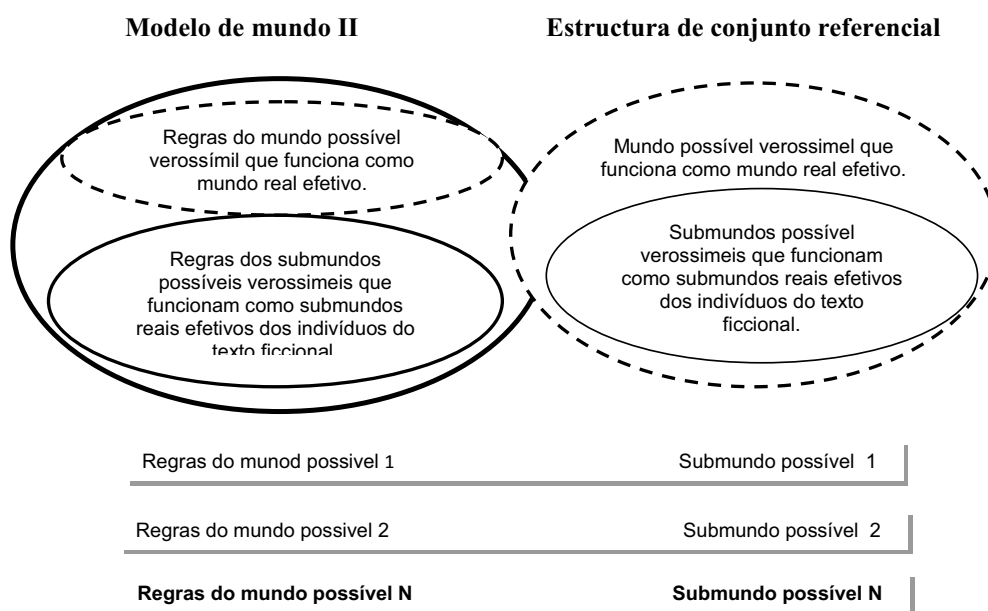


Figura 5 – fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Universidad de Alicante, España.

Com efeito, podemos dizer que esse tipo de modelo afeta potencialmente a uma das características do Realismo Mágico enquanto a um tipo de realismo que transita entre o verossímil e o não verossímil, pois de acordo com Camayd-Freixas (1998) a palavra: Realismo Mágico se trata de um “*oxímoron*”, ou seja, se trata de uma conjunção de dois elementos contraditórios para formação de um conceito. Como já vimos nos tópicos anteriores, o substantivo *Realismo* se apresenta como uma palavra antagônica ao adjetivo *Mágico*. Desta forma, quando postos juntos cria-se, desse modo, um efeito metafórico cujo conceito se constrói

de forma aditiva e não dialética. Assim, produz-se um tipo de realismo que se diferencia da forma tradicional mimética. A propriedade básica do Realismo Mágico não é propriamente imitar fidedignamente a realidade social, mas apenas utilizar seu contexto como parâmetro comparativo das convenções ideológicas do leitor que se supõem estar implicitamente presente na narrativa.

Portanto, se deve entender o conceito de verossimilhança como um conceito estrutural que depende diretamente de uma relação apresentanda como verdadeira e cuja coerência está organizada por uma estrutura interna e externa a uma só vez. Desta forma, a verdade discursiva não vê-se mais aprisionada à verdade. Dessa forma, particularizando a figura 3 do tipo de modelo de Mundo II ao Realismo Mágico, temos:

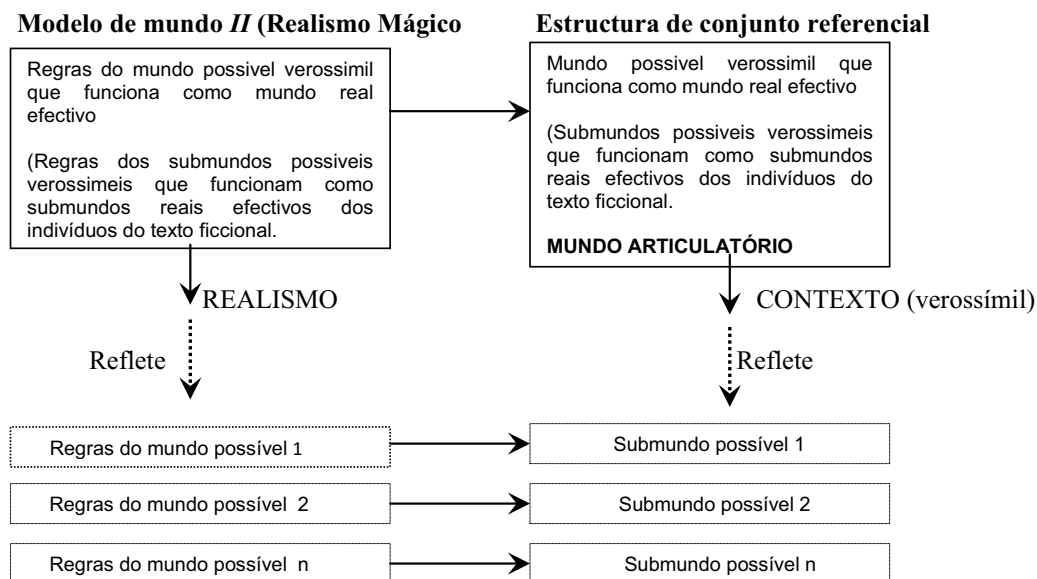


Figura 6 – fonte: adaptação própria da figura 3 ao Realismo Mágico / MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Universidad de Alicante, España.

b) Tipo **III** de modelo de mundo está relacionado ao texto ficcional não verossímil. Portanto, correspondem a esse tipo, os modelos de mundo cuja construção de regras não pertencem ao mundo real objetivo e nem são similares à ele; ao contrário disso, o tipo **III** de modelo de mundo caracteriza-se fortemente por transgredir as regras convencionalizadas do mundo objetivo. Poderíamos dizer que sobre esse modelo de mundo se erige tanto por meio

dos textos da literatura fantástica como por meio dos textos do Realismo Mágico, pois as estruturas que fundamentam tais textos não pertencem a nenhuma das convenções objetiva do mundo real e que, por isso, são contrários as suas leis semânticas.

De acordo com Tomás Albaladejo Mayordomo (1998: 83) “para que un texto pueda ser calificado de ficcional no verossímil es necesario que el mundo articulatorio [...] se rija por reglas que ni son las de la realidad objetiva ni son equivalentes a ellas”. A realidade do Realismo Mágico— ao que se refere sobretudo ao adjetivo “Mágico” do «oxímoron» que compõem sua terminologia— está entendida como uma forma de construção mental da realidade cuja convenção deita sobre princípios míticos característicos do pensamento primitivo. Desta forma, representa um dos mundos possíveis da realidade ficcional não verossímil.

Modelo de mundo de tipo III

Estructura de conjunto referencial

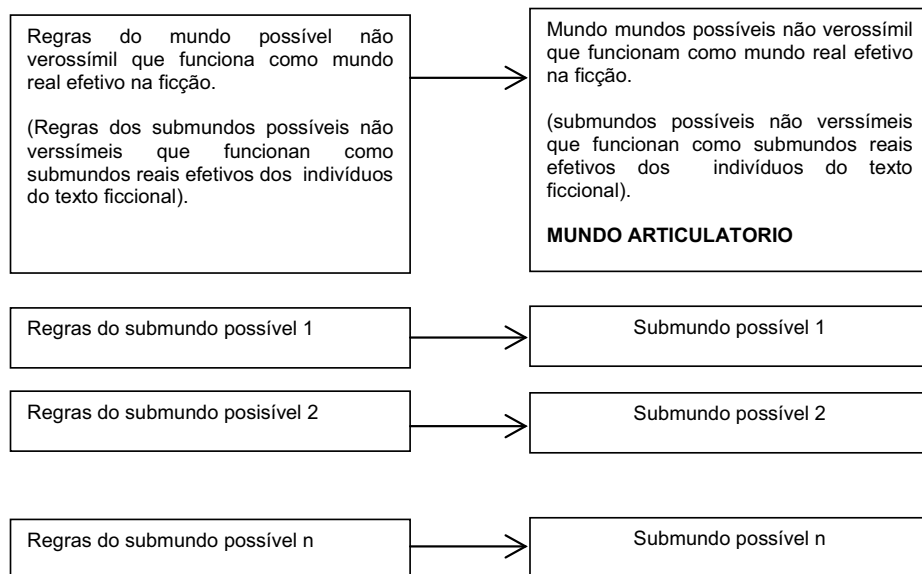


Figura 7 – fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Universidad de Alicante, España.

Portanto, transformando a figura 7 do tipo de modelo de mundo não verossímil descrito por Mayordomo de acordo com os dois tipos que afetam o Realismo Mágico (verossímil e não verossímil) podemos descrever uma nova figura mais completa que mostra a metáfora do termo

“Realismo Mágico” em ação tanto no tipo de modelo de Mundo **II** quanto no tipo de modelo de Mundo **III** sobre a seguinte forma abaixo:

**Modelo de mundo de tipo II e III
(Realismo Mágico)**

Estructura de conjunto referencial

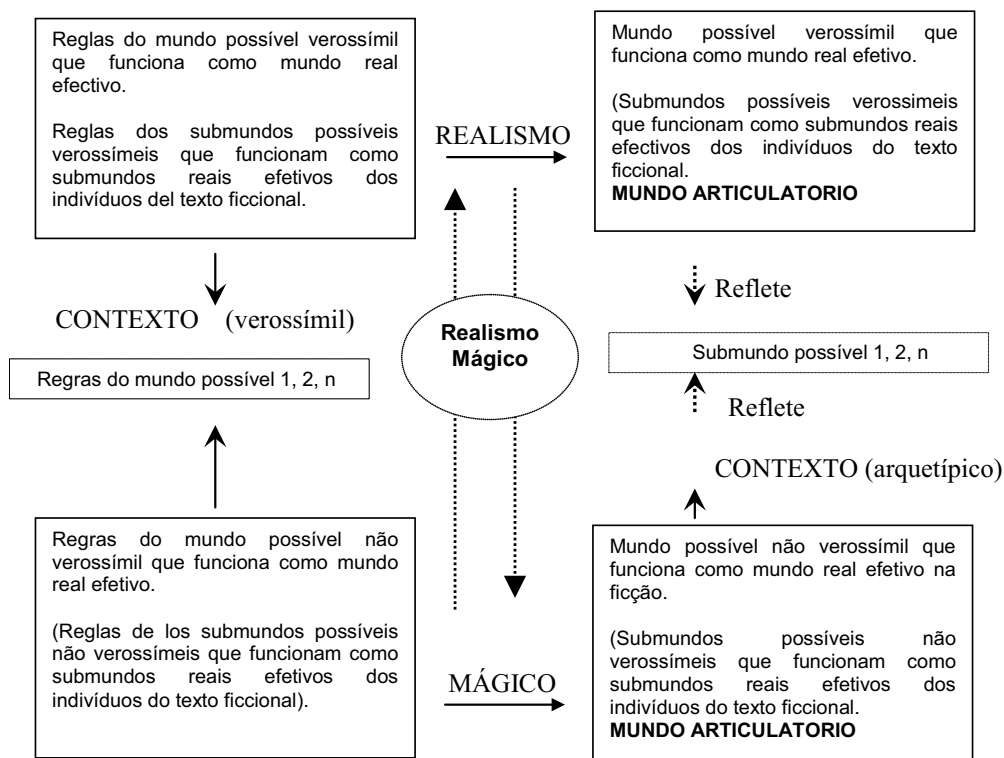


Figura 8 - fonte: adaptação própria da figura 3 e 5 ao Realismo Mágico / MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82-84): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Universidad de Alicante, España.

Devemos ler a figura 8 de forma que os mundos possíveis referents ao Mundo **II** do realismo— os quais compõem uma das partes do *oxímoron* do termo “Realismo Mágico”— como a parte verossímil na qual estabelece regras referenciais por meio do reflexo contextual a partir de seu mundo articulatório verossímil. Desta forma, os submundos criados a partir dos mundos possíveis do Mundo **II** permanecem dependente e diretamente ligados entre si. Por outro lado temos a parte do “*oxímoron*” que se refere ao termo “Mágico” o qual posiciona-se sobre o tipo Mundo **III** não verossímil que segue qualificações não verossímeis e que, por isso, passam pelo mesmo tipo de movimentação que a parte realista inscrita do modelo de Mundo **II**.

Finalizando a explicação da figura 8, se encontra no meio da movimentação dos dois tipos de mundos (II e III) o efeito metafórico criado pelo *oxímoron* do termo “Realismo Mágico” o qual classifica-se ativamente como um tipo de Realismo que rompe com as limitações do mimetismo puro do realismo tradicional.

Tendo em consideração os três tipos de modelos de mundo apontado acima devemos observar ainda que, para qualquer texto histórico, será sempre estabelecido um modelo do tipo I, enquanto que para um texto ficcional se produzirá um modelo do tipo II ou III. Essa distinção, afirma Tomás Albaladejo Mayordomo (1998: 79), representa máxima que se encontra respaldada por meio da intencionalidade dos sujeitos que se vem inscritos convencionalmente dentro da perspectiva valorativa de verdade dos textos do tipo: **Mundo I**.

2.6.2. O contexto ficcional do Realismo Mágico.

Considerando os mundo II e III que compõem o universo dos textos mágico-realistas devemos considerar que ambos, apesar de suas diferenças de apresentação, complementam-se a fim de gerar um efeito de distanciamento no leitor. Portanto, esse tipo de Realismo das ideologias cotidianas, ao mesmo tempo que faz uso delas como “mascara”, ou— como efeito verossímil na introdução de uma outra ideologia mais profunda—, permanece atrelada a um tipo de mundo imaginário não verossímil cujo contexto detém os conceitos mitológicos característicos das sociedades primitivas. Portanto, sem querer parecer redundante nessa colocação, resta-nos apontar que o choque dos termos pertencente ao *oxímoron* “Realismo Mágico”, descrito por Camayd-Freixas (1998), possui um caráter de ficcionalidade tanto verossímil— que se apresenta por meio de um contexto histórico representado por meio de seus vários submundos individuais—, como também apresenta sua versão não verossímil por meio de um outro tipo de contexto entendido somente se pôsto em choque com sua contra parte verossímil.

Entendido essa colocação podemos dizer que chegamos no ponto principal da nossa pesquisa a qual coloca a Jornada Mítica do Herói como uma dos vários contextos possíveis da parte não verossímil do Realismo Mágico, ou seja, como um contexto totalmente pertencente ao mundo III descrito por meio das teorias semânticas dos mundos possíveis da ficção.

2.7. O CONTEXTO ARQUETÍPICO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI.

Para que possamos iniciar este tópico devemos ter em mente que um contexto, como explica Teun A. van Dijk (1989: 93) “se caracteriza como la reconstrucción teórica de una situación comunicativa”. Somado a isso devemos ainda ter em consideração que um texto representa: o espaço de registro da experiência lingüística que se conforma o sujeito. Com efeito, podemos apontar o mito como um dos textos primordiais a conformar as experiências dos sujeitos de forma oral convencionalizado por meio da cultura. Por sua vez, a cultura segundo Júri M. Lotman (1979: 25) “aparece así como un sistema de lenguaje cuyas manifestaciones concretas son textos”³².

De todos os modos, podemos também apresentar a cultura como todo o conjunto de informações não genéticas desenvolvido por meio das sociedades e transmitidas aos seus descendentes de forma convencionalizadas por meio de textos culturais. A cultura, portanto, pode ser considerada como um sistema comunicativo que baseia-se num sistema comunicativo geral que se expressa naturalmente por meio formas linguísticas concentradas textos de diferentes tipos de e níveis de leitura cujas regras de estão convencionalizadas particularmente a cada tipo.

A exemplo de um tipo textual geral temos o: o mito cuja característica principal reside em seu estado universalista de sua estrutura. Assim, o mito possui elementos pertinentes à universalidade humana como suas paixões e aspirações, fobias e sonhos. Extensivamente a esses valores apontados, Joseph Campbell (1973: 21) afirma ainda que: “Mithology is apparently coeval with mankind. [...] for the fundamental themes of mythological thought have remained constant and universal, not only throughout history, but also over the whole extent of mankind’s occupation of the earth”. Desse modo, seja qual for a o tipo expressivo ou tema tratado por meio dos mitos, eles invariavelmente sempre existiram como parte fundadora da cultura desde um ponto de vista textual.

³² O texto para Lotman é entendido como qualquer comunicação que tenha sido registrada, ou seja, inscrita por meio de um sistema signico sobre um suporte convencionalizado.

2.7.1 Os mundos possíveis da jornada universal do herói

Todos os povos das mais diferentes culturas utilizaram os mitos como forma primária de explicação sobre os temas recorrentes aos mistérios da vida. Desta forma, os mitos formaram parte de uma estrutura textual imbricada sensivelmente nas experiências do cotidiano, nos desejos e nos sonhos dos indivíduos de forma coletiva.

Por mais distantes e diferentes que fossem as culturas, todas desenvolveram mitos como forma de explicação do mundo. Isso foi possível devido a um semelhante funcionamento psíquico entre todos os povos, ou seja, a capacidade mental dos homens das sociedades tradicionais sempre foi semelhante, sobre o que Claude Lévi-Strauss (1989) afirma que provavelmente, devido á isso, uma das muitas conclusões que se pode extrair da investigação antropológica é que a mente humana, apesar das diferenças culturais entre as diversas facções da Humanidade, é em toda parte uma e a mesma coisa, com as mesmas capacidades.

Além disso, os seres humanos possuem as mesmas características fisiológicas, sensitivas e motoras; passam pelas mesmas experiências processuais de nascimento, crescimento, envelhecimento e morte, ou seja, o ciclo da vida é igual a todos, assim como todas suas necessidades básicas o que aventuramos incluir nelas questões espirituais. Desde modo o que se diferencia de fato entre a os povos é o tipo contextual em que tais experiências de desenvolvem.

Com relação ao tipo de materialidade sobre a qual os povos primitivos viviam, vale apenas resaltar que embora buscassem a sobrevivência por meio de suas atividades de subsistência, entretanto ainda sim o fazia com propósitos espirituais que os orientavam rumo a um equilíbrio com a natureza objetiva e subjetiva ao mesmo tempo.

Em particular a uma dessas atividades podemos nos referir a atividade de caça e de busca territorial as quais representavam atividades de extremo perigo e desafio tanto para os caçadores quanto para os outros entes da tribo (crianças, mulheres, velhos). Dessa forma, surgem em os mitos de caça os quais buscavam a verossimilhança com o mundo espiritual, por meio dessa atividades as quais eram atualizada por meio dos rituais para proferirem suas narrativas sobre modelos primordiais de tais atividades, neste caso em particular, as atividades de caça e de busca territorial.

Dessa forma, é comum em muitas teorias antropológicas que tratam desse tipo de mitologia, denominá-las como uma Jornada Mítica Heróica. A teoria do Monomito³³ de Joseph Campbell refere-se basicamente a um tipo de aventura heróica cujos modelos dramáticos seguem uma estrutura universal. De acordo com Christopher Vogler (1998), a estrutura da Jornada Mítica do Herói (M.H.J.) conta a incrível aventura de pessoas que deixaram o seu Mundo Comum, para adentrarem lugares desconhecidos e cheios de perigos, pois para Christopher Vogler (1998: 13) “at the heart, despite its infinite variety, the hero’s story is always a journey. A hero leaves her comfortable, ordinary surroundings to venture into a challenging, unfamiliar world”.

De acordo com a teoria do Monomito proposta por Campbell, o caminho de aventura mitológica que do Herói pode ser representado por uma fórmula cujas origens são encontradas nos mitos e ritos de iniciação, pois “el camino común de la aventura del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito”, Joseph Campbell (2005: 35). Dessa forma, temos a fórmula referida por Joseph Campbell a qual está representada sobre a figura 9 que aparece ao lado nossa versão 10 realizada a partir da teoria dos mundos possíveis:

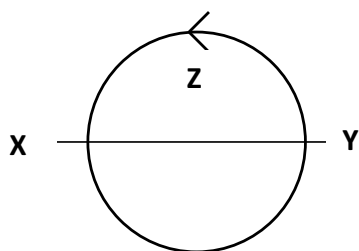


Figura 9 – fonte: CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005, p.35.

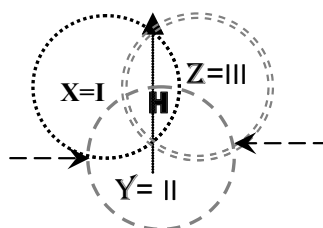


Figura 10 – fonte: Nossa adaptação explicativa sobre o movimento cíclico da jornada mítica do herói proposta por: CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005, p.35.

³³ Joseph Campbell (2005: 35) esclarece em nota de rodapé a fonte do termo Monomito utilizado por ele para representar sua teoria acerca da Jornada Mítica do Herói “la palabra monomito se ha tomado de James Joyce (1939: 581): *Finnegans Wake*, Nueva York.

Desenvolvendo a figura 10 de acordo com a lógica dos mundos possíveis dizemos que a figura 9 extraída da teoria do monomito de Campbell representa uma forma condensada de mundo. Com efeito, ao desmembrar essa estrutura se pode visualizar que nela está contida um ciclo completo formado por três ciclos básicos os quais representam diferentes Mundos.

Dessa forma, comparando as duas figuras (9 e 10) dizemos que: X (condição inicial do herói em seu Mundo Comum na teoria de Campbell) representa, por assim dizer, um mundo efetivo cujas regras e submundos também são efetivas, ou seja, objetivas, por isso representamos na figura 10 a equação $X=I$ cuja propriedade se torna dinâmica a partir de um episódio (n) capaz de um impulsionar e atrair tal mundo para uma mescla ou, confluência com um segundo tipo de mundo.

Portanto, esse segundo tipo de mundo representado por meio da equação $Y=II$, nos diz que a condição primeira foi superada e que agora o herói está em um outro mundo, sobre uma outra condição onde Y— de acordo com Campbell representa o Mundo Especial— na nossa figura 10 representa, além disso, o mundo verossímil cuja as regras e submundos também são verossímeis. Dizemos, portanto, que este segundo mundo pode ser comparado ao tipo de modelo II de mundo verossímil, porque o protagonista ainda não se transformou de fato em Herói, ou seja, se por um lado seu meio ambiente tenha mudado, por outro seu mundo interior como potencial herói ainda não se complementou. Dessa forma, nessa fase da jornada, o herói ainda se mostra sendo “*quasi*” a mesma pessoa, pois está em vias de mutação necessitando, por assim dizer, de um terceiro ciclo o qual, de fato, o transcenderá sobre sua forma verossímil.

Finalizando a explicação da nossa figura 10 temos Z que para Campbell representa a apoteose do herói, ou seja, representa a transformação completa do Herói e sua conseqüente integração em sociedade. Por isso, na figura 10 temos: $Z=III$, pois assim dizemos que Z representa o modelo de mundo tipo III não verossímil cujas regras e submundos também são feitas de forma não verossímil. Portanto, somente a partir do cumprimento de todos os três ciclos surge o Herói representado na figura 10 por meio do **H** maiúsculo e pelo vetor \uparrow simbolizando sua transcendência.

Em geral o herói parte em sua Jornada com a promessa de encontrar algo de grandiosa importância tanto para sua auto-sobrevivência como para a sobrevivência do demais entes de seu grupo. De acordo com Otto Rank³⁴ (1961: 79) a universalidade da Jornada Mítica do Herói são: “mitos heroicos por fuerza saca a luz una serie de rasgos uniformes comunes, con una base típica a partir de la cual podría elaborarse, por así decirlo, una leyenda patrón”.

O Mito da Jornada do Herói desenvolve-se em todas as culturas do mundo com algumas diferenças particulares, mas com a mesma estrutura; com os mesmos princípios de motivação. Para Christopher Vogler (1998: 10) o mito do herói cosiste em um modelo universal: “the pattern of the Hero’s Journey is universal, occurring in every culture, in every time. It is infinitely varied as the human race itself and yet its basics form remains constant”. Em outras palavras, Joseph Campbell (2005: 11) diz:

Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tsé, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que captemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante.

O herói é sempre alguém que se sacrifica em favor dos outros e que consegue em sua jornada de aventura aprender lições que servirão aos demais entes de seu grupo. Christopher Vogler (1998: 35) define o herói como “someone who is willing to sacrifice his own needs on behalf of others”. Um herói pode ser também, de acordo com Joseph Campbell (2005: 22) “el hombre de la sumisión alcanzada por si mismo”.

Portanto, a concepção nuclear de herói coincide na idéia de uma evolução espiritual alcançada por meio de uma morte simbólica de alguém que graças ao do sacrifício de si mesmo, consegue transcender suas limitações e seu ego.

³⁴ Quem decorre suas teorias psicanalíticas sobre a fase de nascimento até a fase de juventude do herói mítico. Esta teoria está pautada sobre as concepções freudianas.

2.7.2. O aspecto narrativo da Jornada Mítica do Herói

De forma ficcional a narrativa da Jornada Mítica do Herói pode ser encontrada em qualquer história desde as mais bem rebuscadas às menos elaboradas, como afirma Christopher Vogler (1998: 1) “all stories consist of a few common structural elements found universally in myths, fary tales, dreams, and movies. They are known collectively as the **Hero's Journey**”.

Um texto narrativo deve ser levado em consideração a rigor por sua função a qual, segundo Edward Branigan (2001: 3) “is more than a way of classifying texts: narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience” ou ainda de acordo com Paul Ricoeur (1991: 2) “narrative is[...] the common feature of human experience, that which is marked, organized, and clarified by the act of storytelling in all its form”. Por outro lado Villanueva (2002: 184) define a narração como “acto de habla consistente en representar coherentemente una secuencia de acontecimientos real o supuestamente sucedido”.

Assim, todas as narrativas conscientes ou não da jornada do herói seguem os antigos padrões do mito, pois representam uma unidade dramática universal experimentada em todas as épocas e em todas as culturas. Desta forma, a Jornada Mítica do Herói representa o modelo básico do conflito humano em busca do *conhecimento*; seu crédito de produção não pertence a um autor em particular, mas uma coletividade que aspira aos mesmos sonhos e ideais; sua criação não pertence a uma faculdade mental lógica descritiva, mas a uma faculdade lógica conceitual que se manifesta por meio do inconsciente coletivo.

A construção dos mitos se apresenta como uma formalização textual, ou seja, como textos que se constituem como elementos fundadores da cultura. Decorrendo sobre a cultura como texto universal, Júri M. Lotman (1977: 25) afirma que: “la cultura aparece así como un sistema de lenguaje cuyas manifestaciones concretas son textos de esa cultura”. Desta forma, falar de mito significa elevar sua condição cultural como um grande texto que registra os desejos, os sonhos e fantasias de um povo e, que ao passo de comparações que fundam a cultura enquanto soma de textos. Portanto, afirma Júri M. Lotman (1977: 26): “culturas textualizadas, que se orientan sobre la expresión”.

A Jornada Mítica do Herói por sua vez se inscreve no texto cultural como um de seus aspectos de expressão e organização das experiências coletivas, ou seja, como um contexto cujos aspectos característicos por sua definição classificam-se hierarquicamente por meio da idéia de *superestructura* proposta por Teun A. van Dijk (1989: 142) que considera “a las estructuras globales que caracterizan el tipo de un texto. Por lo tanto, una estructura narrativa es una superestructura, independiente del *contenido*[...] es decir, de la narración”.

O conceito de superestructura aplicado ao texto narrativo não pode ter em separado de sua macroestructura, este entendido como conteúdo (*subject*) do texto. Desta forma, Teun A. van Dijk (1998: 142-143) afirma que:

Las superestructuras y las macroestructuras semánticas tienen una propiedad común: no se definen con relación a oraciones o secuencias aisladas de un texto, sino para el texto en su conjunto o para determinados fragmentos de éste.

Com efeito, a superestructura da jornada mítica do herói consiste, como já apontamos, numa forma narrativa. A funções comunicativas que obedecem este tipo de superestructura (narrativa)— em especial a narrativa mítica da Jornada do Herói— ultrapassam os limites do mero entretenimento; sua lógica e ideologia estão conectadas tanto a uma racionalização, como a uma construção de realidades improváveis, porém possíveis. Em geral os mitos e, em particular a Jornada Mítica do Herói, provem da natural tendência humana em criar narrativas como formas de organização das experiências

O mito, por outro lado, pode ser definido, de acordo com Teun A. van Dijk (1985: 187) como “an oral or written dramatic narrative pertaining to the semiotic foundations of a society. It is thus an implicit actualization of a meaning-building matrix; as such, it underlies many other genres: it is a manifestation of [...] ideologies”. Com isso, os mitos funcionam como modelo narrativos para todos os outros tipos semióticos de discurso seja na arte, na política, literatura, nos rituais, nos jogos ou até mesmo no discurso científico.

2.7.3. Arquétipos do inconsciente coletivo na narrativa cinematográfica.

As hipóteses da existência de um inconsciente coletivo surgiu primariamente com as idéias filosóficas de C. G. Carus e E. von Hartmann as quais foram esquecidas renegadas por meio da corrente materialista e do racionalismo. Somente a partir com o surgimento da psicologia analítica médica no séc.XX, os conceitos de arquétipos reapareceram como fenômeno cientificamente explicado e, por isso, verdadeiro.

Em princípio, o conceito de inconsciente limitou-se à designação do estado de conteúdos reprimidos e esquecidos pautados, sobretudo nos pensamentos de Sigmund Freud. Embora o conceito freudiano de arquétipos se mostrasse no cenário científico como tal, somente se concebia sua form metafórica tendo como importância exclusiva sua prática. Desta forma, por se buscar uma prática e por não distinguir os níveis de atuação de tal camada psíquica o inconsciente freudiano é de natureza pessoal.

Entretanto, Jung não deixa de observar que Freud havia identificado o caráter arcaico-mitológico do inconsciente³⁵ e afirma tanto a existência dessa camada pessoal inconsciente, como também aponta uma outra mais profunda, pois para Carl G. Jung (1992: 4):

El inconsciente es sin duda alguna personal. La designamos con el nombre de *inconsciente personal*. Pero esa capa descansa sobre otra más profunda que ya no procede de la experiencia personal ni constituye una adquisición propia, sino que es innata.

Portanto essa camada ou capa se manifesta uma energia psíquica que não pertence a um indivíduo particularizado, mas a uma coletividade, como afirma Carl G. Jung (1992: 4) “essa capa mais profunda es lo así llamado *inconsciente colectivo*”.

A manifestação dos conteúdos do inconsciente coletivo somente ganham comprovação de existência anímica por meio de estruturas capazes de serem interpretadas conscientemente, ou

³⁵ O inconsciente para Freud foi desenvolvido sobre uma forma pessoal a qual a psique instintiva foi nomeada como “ego” e a consciência coletiva como “superego”. Este “superego” designava para Freud a consciência coletiva que por sua vez era formada em parte pelo consciente e em parte pelo inconsciente (reprimido) no indivíduo.

seja, somente se pode falar de inconsciente na medida que se pode mensurar seus conteúdos. Desta forma, segundo Jung (1992)— diferentemente dos conteúdos do inconsciente pessoal os quais são primariamente denominados como *complexos sentimentalmente acentuados* de cada indivíduo—, os conteúdos do inconsciente coletivo são denominados como arquétipos.

As imagens arquetípicas provenientes do Inconsciente Coletivo revelam os resquícios de uma vida ancestral, essas imagens, assim como os mitos, não são produtos autorais particulares, mas produtos herdados e manifestados em todas as pessoas por meio de acessos do Inconsciente. Dentre os principais arquétipos anunciados por Jung (1997)³⁶ estão aqueles que configuram o psiquismo: Persona, Sombra, Anima, Animus e o “Self”.

De acordo com Jung (1997), os arquétipos que dizem respeito a *Persona* consistem nos títulos honoríficos, nos papéis profissionais, ocupações, nomes que são necessários e dizem respeito à própria pessoa, entretanto não em nível mais profundo. A *Anima* por sua vez expressa as tendências psicológicas femininas na *psique* masculina. É a imago materna, já que a primeira projeção da anima do filho é em sua mãe. As principais características da Anima é a ciclotímia, intuições, capacidade de amar, comunicação com o inconsciente e a passiva contemplação da natureza.

Os arquétipos que configuram o *Animus*, de acordo com Jung (1997), são os aspectos masculinos na *psique* feminina, correspondendo ao “*Logos*” paterno. Suas características são: as convicções, opiniões, argumentos, decisões, estabilidade e etc. É função do *Animus* é de encorajar as mulheres a buscarem objetivamente seus ideais, estabelecer metas e aceitar desafios pautados na razão.

Conforme Jung (1997), o arquétipo da *Sombra* revela os medos, os anseios, as imperfeições e, portanto, expressa tendências que podem ser positivas ou negativas rejeitadas por meio do foro íntimo das pessoas e, que assim, são transferidas aos outros. A Sombra, deste

³⁶ JUNG, Carl Gustav. *AION: contribución a los simbolismos de si-mismo*. Paidós, Barcelona, 1997.

modo, representa o misterioso; o indesejável e consiste na representação do lado contrário do Ego. Embora todos esses arquétipos façam parte do psiquismo humano, ainda assim, estão em nível de acessibilidade entre o Inconsciente Pessoal e o Coletivo, ou seja, a *Persona*, a *Anima* o *Animus* e a *Sombra* são arquétipos modificados pelo Inconsciente Pessoal de cada indivíduo.

Entretanto, segundo Jung (1997), o arquétipo mais importante é o Self (Si – Mesmo), é o arquétipo central e regulador do psiquismo; é a totalidade psíquica integrada a todos os arquétipos e característica ao seu redor. É o arquétipo mais profundo da psique, o “Self” é manifestado simbolicamente por meio de sonhos, contos de fadas, histórias, dentre outras formas. De acordo com Jung (1997), nas mulheres podem surgir como uma entidade feminina superior como, por exemplo: uma sacerdotisa, uma bruxa, uma donzela encantada, uma prostituta dentre outras formas. Nos homens o “Self” se manifesta como um guru, um velho sábio, um guerreiro, um pai. Além disso, pode aparecer sobre a forma de um ser gigante que contém em si todo o universo; sobre a forma de seres bissexuais, animais sagrados, dentre outros. O “Self” pode, portanto, manifestar-se por meio dos sonhos em momentos críticos de tomadas de decisões ou, em períodos de transição. Isso dependerá do tipo de estímulo que a pessoa encontra no mundo consciente.

Existe uma tendência equivocada de se comparar o arquétipo de Self com o “Eu” (egóico) por isso vale tornar claro que, de acordo com Carl G. Jung (1997: 37) devemos “considerar uma catástrofe psíquica que el yo sea asimilado por el si-mismo. La imagen de la totalidad permanece en el inconsciente. Por lo tanto, participa por un lado de la naturaleza arcaica de éste”. Esse “Eu” sobre o qual se refere Jung deve ser posto numa dimensão consciente por meio de uma *adaptação* feita da forma mais precisa possível.

De acordo com Edgar Morin (1989), o cinema foi pioneiro na apropriação e na utilização dos estudos dos arquétipos com a finalidade de adaptação às histórias cinematográficas nas quais tornaria, conseqüentemente, seus filmes mais rentáveis para os produtores e mais interessante ao público.

Desde o começo de sua história, o cinema sempre recorreu as grandes estrelas do teatro na tentativa de atrair o público, porém foram tentativas sem muitas respostas plausíveis para que

continuassem tal investimento. Com o passar do tempo a indústria cinematográfica percebeu a necessidade em produzir suas próprias estrelas. Portanto, de forma ainda muito tímida, os intérpretes desconhecidos foram apresentados ao público. A partir disso os novos intérpretes carregavam consigo o poder do mito vivo e verdadeiro, simplesmente, por incorporar em suas atuações, arquétipos de heróis fabulosos que nunca morriam ou, se morriam, era sempre por motivos nobres. Com isso, deu-se início a uma nova época nas produções cinematográficas.

Edgar Morin (1989) afirma que a indústria cinematográfica percebeu que as pessoas associavam a figura do personagem com a do intérprete, devido à chegada de cartas aos atores nas quais, muitas vezes, nem se sabia o nome verdadeiro dos atores, apenas o nome dos personagens que eles interpretavam, desta forma o cinema aproveitou esse “feedback” e começou a operar sobre ele a fim de intensificar os lucros e diminuir os custos das produções.

Isso fez com que os atores, finalmente, encontrassem liberdade interpretativa que permitia que um ator pudesse interpretar mais de um tipo de personagem. Conforme Edgar Morin (1989), a partir disso os atores conseguiram fazer com que seus nomes verdadeiros fossem lembrados na mente do público, obrigando-os a rejeitarem o estigma passado de um único personagem representado.

Embora os atores tivessem ganhado liberdade na diversificação interpretativa, não poderiam, de forma alguma, mudar seu núcleo representacional, ou seja, o ator que interpretava heróis só podia interpretar personagens a altura. A partir dessa fórmula, os nomes verdadeiros dos atores tornavam-se mais claro na mente do público os quais já começavam a associar os atores com a índole dos personagens, como afirma Edgar Morin (1989: 6) “[...] à medida que o nome do intérprete se torna tão ou mais forte que o da personagem, começa a se operar enfim a dialética do ator e do papel, na qual surgirá a estrela”.

Assim, afirma-se que o imaginário alimenta a realidade, assim como, essa realidade torna-se extensão do imaginário. As grandes produtoras sabendo disto capricham na escolha dos atores; a beleza agora é uma determinante; torna-se acessório indispensável na construção das grandes estrelas, os arquétipos incorporados pelos atores eram minuciosamente escolhidos a cada tipo fisionômico. Com isso, a indústria cinematográfica fazia uma intensificação dos valores

arquetípicos tanto dentro quanto fora de cena, ou seja, os astros e estrelas tinham que ser tão surpreendentemente perfeitos fora da tela como eram dentro.

Tudo isso era movimentado por uma incessante busca de lucros financeiros. Portanto, tudo estava engendrado sobre esta perspectiva mercadológica. Tudo isso representou uma mudança significativa tanto nas produções quanto na recepção das mensagens cinematográficas. Um bom exemplo dessa mudança na recepção das mensagens têm-se a primorosa mudança do psicologismo popular a uma psicologia aburguesada, no intuito de aliviar a depressão da época.

Vários foram os artifícios de manipulação do imaginário, o “happy-end” por exemplo, virou um dogma. Além da manipulação do imaginário, o cinema teve que apresentar novas tecnologias que o tornava mais realista, como a implementação da tela panorâmica e a implantação definitiva da cor como acessório estético.

Com isso, tudo caminhava em direção de uma nova transformação na qual necessitava que os atores passassem também por uma espécie de mutação os quais não deveriam estar distante do public, desempenhando comportamentos incomuns. Ao contrário disso, os atores deveriam estar mais próximos, mais presentes, pois o público havia amadurecido e queria, além dos modelos de comportamentos supra-humanos, queriam modelos que também os representassem no cotidiano.

Com isso, as grandes estrelas do cinema começam a adquirir uma vida aparentemente normal como qualquer outra pessoa. Os atores se mostram na prática do cotidiano exatamente o que se esperava que fossem seus arquétipos da ficção; consiste numa relação “simbiótica” na qual ator e personagem cooperam mutuamente.

2.8. OS ESTÁGIOS ARQUETÍPICOS DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI NO ROTEIRO CINEMATOGRAFICO.

Os arquétipos da estrutura mítica do herói mostram a força criativa que envolve os personagens e a trama da aventura no roteiro cinematográfico. Mostra também, os arquétipos exercendo funções flexíveis, como se fossem roupas ou máscaras para os personagens, ou seja, durante todo o desenrolar do roteiro os personagens se metamorfoseiam a fim de criar um efeito

temporário na história, como afirma Christopher Vogler (1998: 49) “looking at the archetypes in this way, as flexible character functions rather than as rigid character types, can liberate your storytelling”.

Os principais arquétipos apresentados na estrutura universal da Jornada Mítica do Herói correspondem respectivamente ao: Herói, Mentor, Guardiã do Limiar, Arauto, Camaleão, Sombra e o Pícaro. Esses, portanto, correspondem aos arquétipos mais comuns e mais úteis na construção de um roteiro cinematográfico. Entretanto, não são os únicos, segundo Christopher Vogler (1998: 32) esse apenas os arquétipos mais comuns da Jornada do Herói e que entretanto existem outros tipos capazes de representar outros tipos de personalidade, “there are, of course, many more archetypes; as many as there are human qualities to dramatize in stories”.

A Jornada do Herói representa sempre uma aventura de alto risco, pois os heróis são levados a lugares desconhecidos para enfrentar inimigos poderosos e ainda ter que voltar com o elixir da vida, ou seja, voltar com a lição que aprendeu durante sua jornada. Assim, todas as histórias possuem fases de acontecimentos que marcam os estágios dramáticos do herói no roteiro cinematográfico. Por tartar-se de uma estrutura narrativa, as histórias narradas por meio da jornada mítica do herói, possuem sempre um começo, um meio e um fim; essa tríplice segmentação do enredo narrativo carrega consigo a representação dos atos do roteiro tais como: Primeiro Ato, Segundo Ato e Terceiro Ato, todas com funções diferentes.

Os Estágios que compõem os três Atos da Jornada do Herói num roteiro cinematográfico são colocados conforme sua evolução na história. O Primeiro Ato, por exemplo, abrange cinco estágios, a saber: Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar. Vogler (1992) afirma que esse é o momento inicial da trama onde o herói ainda não tem conhecimento de sua importância e em breve se surpreenderá com o Chamado que mudará para sempre sua vida.

O Segundo Ato consiste em quatro estágios, a saber: Testes, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta, Provação Suprema e Recompensa. O segundo Ato mostra o herói consciente de sua importância e de seus objetivos em um mundo especial, ou seja, no

mundo diferente do seu habitual no qual encontrará seus primeiros testes; conhecerá seus amigos e inimigos até o momento de sua grande provação onde reivindicará suas recompensas.

O Terceiro Ato mostra os três últimos estágios do herói, a saber: Caminho de Volta, Ressurreição e o Retorno com Elixir. Esse é o momento no qual se mostra à platéia a grande lição que o herói aprendeu durante todos os estágios anteriores de sua jornada.

2.8.1. Os estágios da Jornada no primeiro ato (Mundo Comum).

A maioria das histórias começa pelo estágio do Mundo Comum no qual revela o ponto de partida da história e apresenta a vida cotidiana do herói ao público. O Mundo Comum serve de base comparativa entre o passado e o futuro do herói, ou seja, faz-se necessário que se construa no roteiro, um Mundo Comum para depois se apresentar o Mundo Especial.

O Mundo Especial representa o mundo da aventura pelo qual o herói ainda será chamado a percorrer em sua jornada de herói, pois de acordo com Christopher Vogler (1998: 85) isso acontece: “because so many stories are journeys that take heroes and audiences to Special Worlds, most begin by establishing an Ordinary World as a baseline for comparison”. Desse modo, representa também o local de onde todas as pessoas vieram por último, pois na vida real elas também experimentam várias sucessões de Mundos Especiais como, por exemplo: o primeiro dia escolar, a primeira viagem ao exterior, dentre outras coisas as quais mostram sempre algo novo sobre diferentes formas que ao longo do as pessoas se acostumam.

De acordo com Vladimir Propp (1987: 45) em seus aportes teóricos sobre os contos maravilhosos e o folclore das lendas russas, nos diz que é comum esse estágio de aventura ser apresentado como: algo calmo que serve para marcar o estágio de ânimo dos personagens, pois “ante el oyente se desarrollan em seguida acontecimientos llenos de tensión y de pasionalidad. La calma es únicamente una envoltura artística que contrasta con la pasión interior y con la dinámica trágica y también en ocasiones cómicas realistas”. Por isso, podemos dizer que O Mundo Comum é o **contexto efetivo do cotidiano**, a base de dados ao passado do herói.

A apresentação do Mundo Comum do herói nas cenas iniciais do filme leva o público a identificar-se de imediato com a história, ou seja, apresentar o herói de forma mais real e mais

humana à platéia nos momentos iniciais do filme, possibilita estabelecer uma cumplicidade entre o real e o imaginário das pessoas, Christopher Vogler (1998: 89) afirma que: “in some way we should recognize that the hero is like us. In a very real sense, a story invites us to step into the hero’s shoes, to see the world through his eyes”.

Para que a identificação ocorra no primeiro estágio não requer o herói como uma figura simpática, ele precisa ser apenas uma figura que consiga estabelecer uma relação com a platéia, seja ela qual for, afirma Christopher Vogler (1998: 90) “they don’t even have to be likeable, but they must be *relatable*³⁷”.

2.8.1.1. O Chamado à Aventura

Após a apresentação do herói no Mundo Comum, a Jornada do Herói segue mostrando suas pistas de acontecimentos nos quais revelarão a missão principal do herói, pois como afirma Vladimir Propp (1987: 45): “Ya desde las primeras palabras del relato [...] el oyente se siente de pronto llevado a una atmosfera especial, a una atmósfera de épica calma. Pero esta atmosfera es engañosa”.

O Chamado à Aventura representa, dentro da evolução dramática representa a faísca iniciatória da motivação do Herói em sua jornada. Além disso, de acordo com Joseph Campbell (2005: 54) “la llamada podría marcar el alba de una iluminación religiosa. Como la han entendido los místicos marca lo que puede llamarse ‘el despertar del yo’”. No caso do roteiro cinematográfico, esse chamado pode ser expresso nas histórias sobre diversas formas desde um simples preágio onírico à um formal convite por meio de menssageiro. O Chamado do herói é sempre, portanto, um sinal de alerta no qual o herói tomará consciência dos acontecimentos futuros.

De acordo com nossa figura apresentada sobre o monomito de Campbell temos este episódio represento por (n) indicando qualquer tipo de evento para iniciar o movimento do herói para dentro do segundo estágio da jornada, pois afirma Joseph Campbell (2005: 60): “la llamada

³⁷ *Relatable* representa um jargão utilizado no meio cinematográfico para descrever a qualidade de envolvimento e entendimento do público com o herói.

de la aventura significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida”.

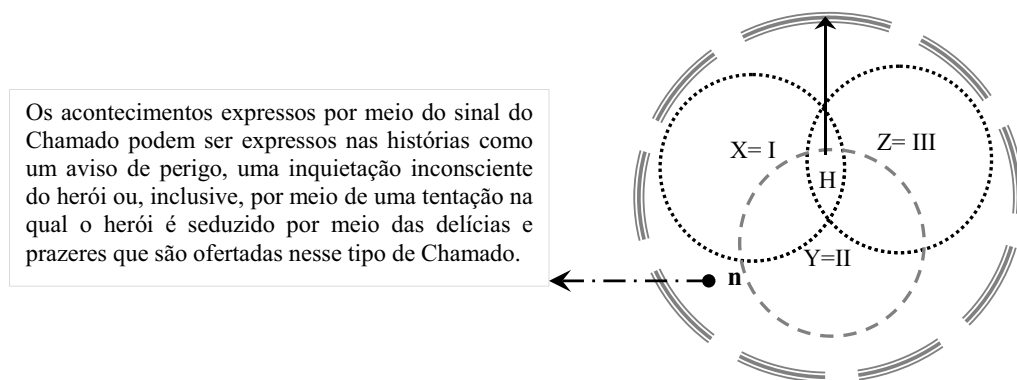


Figura 10 – fonte: nossa adaptação explicativa sobre o movimento cíclico da jornada mítica do herói proposta por: CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005, p.35

Na maioria das histórias o Arquétipo do Arauto é responsável por colocar em cena o Chamado, ou seja, um personagem da história se encarrega em fazer a anúncio oficial do chamado ao herói à platéia. Dessa forma, o Chamado desencadeia o início dramático da história.

2.8.1.2. Recusa do Chamado

De certa forma nem todos os heróis estão prontos a aceitar de imediato o Chamado à Aventura, na maioria das histórias, eles relutam contra o Chamado. Por isso a recusa do chamado representa o momento crítico de existência do herói, pois se espera dele uma resposta na qual o levará de encontro com o desconhecido.

O estágio da Recusa do Chamado funciona no roteiro como uma pausa, pois é mostrado ao público os riscos que o herói terá que enfrentar e sua avaliação sobre as possíveis consequências as quais por ventura surgirão em seu caminho. Nesse momento é desencadeado o conflito pessoal na vida do herói relutante, fazendo com que ele reflita sua decisão e redefina seus objetivos.

Consequentemente várias desculpas são criadas pelo herói na tentativa de justificar a sua Recusa e adiar seu destino inevitável. Trata-se, portanto, de bloqueios temporários na estrada, geralmente derrubados pela urgência da busca, pois como afirma Joseph Campbell (2005: 62): “los mitos y cuentos populares de todo el mundo ponen en claro que la negativa es esencialmente una negativa a renunciar lo que cada quien considera como propio interes”.

2.8.1.3. O Encontro com o Mentor (velho ou velha sábia)

O estágio do Encontro com o Mentor representa o momento no qual o herói aceita o Chamado após tê-lo recusado em seu estágio anterior. Nesse momento o herói encontra a figura arquetípica do Mentor, responsável em treiná-lo, ensiná-lo e orientá-lo em sua jornada representa o estágio da Jornada do herói em que este recebe as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura. No ponto de vista de Joseph Campbell (2005: 70) esse estágio representa a Ajuda Sobre Natural, ou seja:

Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro da la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que propociona al aventurero amuletos contra fuerzas del drágon que debe aniquilar.

Por outro lado, para Vladimir Propp (2005: 69) essa fase é marcada como a fase do recebimento de um presente mágico por meio de um doador (donante) “por regla general se introduce al efecto a un nuevo personaje, y con ello entra la acción en una nueva fase. Este personaje es el donante”.

Seja o Donante em Propp (1987), seja o Mentor em Volgler (1998), ou ainda o Velho Sábio em Campbell (2005), todos eles concordam que esse estágio arquetípico é algo que sempre vai ocorrer nas histórias mesmo se o arquétipo do Mentor não for representado por uma figura humana, pois o que realmente importa para esse arquétipo é sua forma de recomposição a uma força na qual representa conhecimento e sabedoria para o herói.

O Encontro com o Mentor representa uma das mais fortes relações que um narrador pode descrever em suas histórias, pois a reação provocada nas pessoas durante esse estágio é de

intenso envolvimento devido, principalmente, aos potenciais conflitos existentes que enveredam para a tragédia ou para a comédia.

2.8.1.4. Travessia do Primeiro Limiar

A Travessia do Primeiro Limiar revela o momento em que o herói está completamente ciente de sua missão, ou seja, ele conseguiu até este momento superar todas as crises do Chamado, passou pelo estágio de ensinamentos com o Mentor e está pronto para adentrar um novo território. A Travessia do Primeiro Limiar é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura. Em outras palavras, como afirma Joseph Campbell (2005: 77) “Con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayuda, el héroe avanza en su aventura hasta que llega al guardian del umbral a la entrada de la zona de la fuerza magnificada”.

Contudo, a Travessia do Primeiro Limiar representa uma situação que levará o herói de uma vez por todas de encontro com seu destino no Mundo Especial. Com efeito, essa fase ainda pode vir simbolizada nas histórias como algo que represente uma separação entre dois espaços físicos distintos, como por exemplo: portas, portões, barreiras, barrancos, dentre outros. Nos primórdios do cinema essa estrutura de ruptura espaço-temporal tinha outras formas de se manifestar ao público, ou seja, quando chegava o momento da Travessia do Herói havia um escurecimento na tela na qual indicava a passagem do Primeiro para o Segundo Ato do filme.

O cinema ao utilizar dos elementos teatrais em seus contextos aproveita também seus códigos de passagem de tempo e em seguida os modifica por meio de novas técnicas de montagens nas quais diminuía o tempo de exposição na tela, mas que mantinha a energia da Travessia do Limiar.

As técnicas mais utilizadas para marcar a Travessia, segundo Vogler (1992), podem ser desde a entrada de uma vinheta musical ou, até um contraste visual evidente, porém para que a Travessia aconteça é necessário que o herói manifeste coragem e salte de vez para dentro do Segundo Ato, ou seja, juntamente com as técnicas de edição o enredo deve apresentar uma imagem nitidamente marcante para o público como um salto de fé (the leap of faith). Desta

forma, a Travessia do Primeiro Limiar é o momento em que a aventura ganha força e flui com maior intensidade sobre os acontecimentos seguintes.

2.8.2 Os estágios da jornada no segundo ato (Testes, Aliados, Inimigos).

O Segundo Ato da Jornada do Herói começa dentro do Mundo Especial no qual após o herói ter feito sua Travessia do Primeiro Limiar, ele deve passar pelos seus primeiros testes, conquistar seus aliados e encontrar seus inimigos. Nesse momento se dar início ao sexto estágio da Jornada no qual deve diferir, sensivelmente, do Mundo Comum do Primeiro Ato, afirma Joseph Campbell (2005: 94):

Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Ésta es la fase favorita de la aventura mítica[...]. El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región.

Os testes pelo os quais o herói se submete servem para prepará-lo até o momento de sua Aprovação Suprema, também servem para extrair do herói toda sua autoconfiança por meio dos obstáculos, mas que não oferecem muito perigo ao herói. Os obstáculos funcionam basicamente como uma continuação dos treinamentos com o Mentor. Em outras palavras, os Testes do começo do segundo Ato costumam ser obstáculos difíceis, mas não têm aquela qualidade máxima de vida-ou-morte dos eventos posteriores.

Outra característica do estágio dos Testes consiste na possibilidade do herói conquistar aliados em sua jornada, por isso ao adentrar o Mundo Especial o herói muitas vezes, na maioria das histórias, procura um lugar onde possa ter informações a respeito do Mundo Especial. Portanto, o momento de procurar informações pode funcionar no roteiro cinematográfico, tanto para o herói fazer Aliados quanto para conhecer seus inimigos no qual geralmente acontece em bares ou restaurantes.

De qualquer forma, questões como essas são explicadas por meio das metáforas míticas contadas nas antigas tribos de caçadores. Portanto o que caracteriza o estágio dos Testes, Aliados e Inimigos é o acúmulo de conhecimentos que o herói adquire durante sua permanência no

Mundo Especial, para desta forma passar para o estágio seguinte de sua jornada com muito mais cautela e destreza.

2.8.2.1. Aproximação da Caverna Oculta

Após o período de adaptação no Mundo Especial, o herói precisa seguir rumo ao âmago da história denominada de Aproximação da Caverna Oculta. Nesse estágio o herói deve encontrar novos Guardiões de Limiares e enfrentar novos testes. De acordo com Christopher Vogler (1992), a função principal do estágio da Aproximação é criar um tempo para o herói criar novas estratégias de ataque, conhecer melhor o inimigo, reorganizar seu grupo dentre outras coisas. Porém, nesse momento o herói também pode aparecer no roteiro de forma despreocupada consagrando ou festejando as conquistas anteriores e enaltecendo o plano para o combate final.

O estágio da Aproximação é o momento em que, geralmente, o herói encontra sua parte feminina, ou seja, é o momento o herói é apresentado em cenas de romance. Nesse momento os aventureiros dão um jeito de ter uma cena de amor antes de enfrentar o acontecimento principal do filme.

Portanto, o que define a passagem do herói pelo estágio de Aproximação da Caverna Oculta é a capacidade que o herói tem de reforçar seu grupo e de não temer seu inimigo e de conciliar-se com sua contraparte feminina, desta forma o herói começa a apresentar ao público seus valores genuinamente heróicos os quais vão credenciá-lo para o próximo estágio da Jornada.

2.8.2.2. A Provação Suprema

O estágio da Aprovação Suprema representa o cerne da aventura é o momento em que herói já conseguiu invadir a Caverna Oculta e está abrigado em suas profundezas onde, brevemente enfrentará seu maior inimigo e seus maiores temores. O principal motivo da Provação Suprema é a superação do medo da morte, ou seja, nesse estágio o herói deve mostrar sua maior qualidade.

A partir desse estágio da Jornada é que de fato o público toma consciência de sua própria mortalidade, mas quando o herói ressurgir das profundezas da morte o público se conforta e vibra

com a possibilidade de existir algo maior que a morte física, ou seja, representa o Ato dramático no qual o público mais gosta.

A morte pela qual o herói passa pode ser apresentada ao público de forma simbólica como, por exemplo: um fracasso nos empreendimentos financeiros, uma desilusão amorosa, a morte de uma personalidade antiga, dentre outras. Não importa o tipo de morte que o herói experimenta no filme, o que importa é o seu conseqüente renascimento e superação marcando, desta forma, o surgimento do heroísmo, ou seja, só a partir disso o aventureiro da jornada pode ser considerado como Herói.

A Provação Suprema é o acontecimento principal no Segundo Ato da história no qual pode ser chamada também, numa linguagem mais técnica de: Crise, como afirma Christopher Vogler (1998: 161):

The ordeal is usually the central evento f the story, or the main evento f the second act. Let's call it the crisis to differentiate it from the climax (the big moment of Act Three and the crowning event of the whole story.

A determinação da crise da Crise no estágio da Provação Suprema pode ser feita em qualquer momento do segundo Ato. Entretanto, geralmente, é feito próximo ao meio da história; tudo depende do tipo de história contada por meio do roteirista.

2.8.2.3. Recompensas

O estágio das Recompensas representa o ultimo estágio do segundo Ato no qual o herói provou ser digno de receber sua premiação; por ter vencido seu inimigo e por ter superado a morte, Christopher Vogler (1998: 181) afirma:

Encountering death is a big event and it will surely consequences. There will almost always be some period of time in which the hero is recognized or rewarded for having survived death or a great ordeal. A great many possibilities are generated by living through a crisis, and Reward, the aftermath of the Ordeal, has many shapes and purposes.

Nesse momento o herói goza das recompensas conquistadas e celebra sua vitória com seus aliados e amigos, geralmente rememorando os acontecimentos anteriores. A função dramática no roteiro dessa celebração é possibilitar que o público veja a história sobre o ponto de vista do herói, possibilita também que se conheça os sentimentos do herói os quais só ele poderia expressar, ou seja, essas cenas recapitulam muito rapidamente os conflitos sentimentais do herói na história.

Portanto, o que define a entrada do herói nesse estágio da jornada é a reivindicação por aquilo ele é merecedor, esse é, sobretudo o momento que o herói aprende a lição na qual servirá a todos de seu grupo.

2.8.3. Os estágios da jornada no terceiro ato.

Os estágios da jornada no terceiro ato mostram a resolução dos acontecimentos, o desfecho das questões levantadas durante a aventura. Neste ato do roteiro, o público sentirá a glória do herói por meio da festividade de recepção de seu povo ou continuarão com a ideia de Paraíso eterno no mundo especial.

2.8.3.1. O Caminho de Volta

Terceiro Ato começa no estágio no qual o herói se questiona, se deve ou, não voltar para o Mundo Comum. Geralmente, na maioria das histórias o herói volta para seu antigo lar e aplica suas lições de herói ao seu grupo.

O Caminho de Volta representa o momento no qual a energia dramática se levanta após o período de tranquilidade das Recompensas, pois o herói precisa receber um impulso muito forte para sair do Mundo Especial. Geralmente, o Caminho de Volta é o momento no qual o herói retoma a importância de sua jornada e alcança um nível de conforto, mas deve sair o quanto antes possível, seja por motivos íntimos ou, por motivos externos.

The Road Back marks a time when a hero rededicate themselves to the adventure. A plateau of comfort has been reached and heroes must be pried off that plateau, either by their own inner resolve or by an external force (Christopher Vogler, 1998, p.195).

As decisões de caráter íntimo podem ser todas aquelas que representam uma inquietação emocional no herói, como exemplo: saudades da antiga moradia, cansaço físico ou psicológico, dentre outros. Entretanto, as decisões por motivos externos podem ser aquelas que não dependem da vontade do herói, ou seja, é tudo que acontece no ambiente e, com efeito, faz com que o herói deixe imediatamente o Mundo Especial, por exemplo: uma bomba preste a explodir, um relógio que indica o fechamento de um portal para o Mundo Comum dentre outros.

O caminho de Volta representa ser mais um ponto de mudança no roteiro cinematográfico na qual pode ser considerada como mais uma Travessia de Limiar marcando a passagem do Segundo para o terceiro Ato.

2.8.3.2. A Ressurreição

Depois de iniciado o regresso ao Mundo Comum, o herói precisa passar por mais uma experiência de morte e renascimento semelhantemente a experiência da Provação Suprema, mas com sutis diferenças para que a história se complete. Para isso, o roteirista precisa fazer com que o público experimente novamente uma transcendência de morte por meio do personagem do herói.

Enquanto a Provação Suprema está relacionada com a Crise da história, o estágio da Ressurreição está relacionado, diretamente, com o Clímax do roteiro. Nesse momento, portanto, o herói deve ser apresentado transfigurado, ou seja, o herói deve demonstrar que voltou modificado plenamente. Por isso os heróis precisam passar por uma purgação final.

Portanto, é muito comum que os roteiristas mostrem o herói nesse estágio com comportamentos modificados nos quais revelam sua evolução por meio da superação da morte. O herói deve apresentar uma nova personalidade no Mundo Comum a partir da fusão da antiga personalidade com as lições aprendidas no Mundo Especial. Dessa forma, uma das principais funções do estágio da Ressurreição é limpar os rastros de morte no herói, ou seja, trata-se de retirar os aspectos de morte do herói antes de sua apresentação em público.

2.8.3.3. Retorno Com O Elixir

A Jornada do Herói fecha seu ciclo com o estágio do Retorno com O Elixir, pois o herói já passou por todas as provas, aprendeu todas suas lições importante no Mundo Especial e nesse estágio precisa compartilhar suas novas lições com seu grupo.

O herói precisa retornar com alguma recompensa do Mundo Especial, pois esse era seu objetivo antes de partir rumo sua jornada, ou seja, buscar uma solução para problemas que afligiam todos de seu grupo, mas somente o herói foi destemido o bastante para ir buscá-la, na forma de um elixir, como afirma Christopher Vogler (1992: 221):

Having survived all the ordeals, having lived through death, heroes return to their starting place, go home, or continue the journey[...] if thou art true heroes, they **Return with the Elixir**.

Existem duas formas diferentes de finalizar uma história, entre as quais a mais comum é mostrada por meio do estágio do Retorno com o Elixir de forma cíclica, pois é mais comum na cultura ocidental, especialmente, em filmes americanos nos quais mostram os conflitos do herói bem definidos e solucionados para o público.

Porem, além da forma cíclica de finalização, existe a forma de finalização aberta, esta forma é comum nos filmes de países asiáticos, em filmes europeus e australianos nos quais mostram os conflitos do herói de forma não definida; não resolvida, ou seja, as perguntas feitas nos roteiros não são respondidas claramente gerando, desta forma, múltiplas interpretações a respeito do final, como afirma Christopher Vogler (1992: 222):

There are two branches to the end of the Hero's Journey. The more conventional way of ending a story, greatly preferred in Western culture and American movies in particular, is the circular form in which there is sense of closure and completion. The other way, more popular in Asia in Australian and European movies, is the open-ended approach in which there is sense of unanswered questions, ambiguities and unresolved problems.

A forma de finalização mais comum ou, pelo menos, a mais conhecida do grande público é a forma fechada, pois nessa estrutura o herói volta com o Elixir, ou seja, com a solução de seus problemas bem resolvidos. As formas que o herói reaparece no Mundo Comum com o Elixir,

também podem ser representadas simbolicamente como, por exemplo: uma repetição da imagem inicial do filme ou qualquer situação experimentada no primeiro Ato do filme. O estágio final do Retorno com o Elixir é importante numa estrutura de roteiro fechado, pois permite que o público compare todas as situações percorridas pelo herói e visualize, nitidamente, no que ele se transformou e de que forma o Mundo Comum não parece ser mais tão Comum.

2.9. CONCLUSÕES PARCIAIS – I

De acordo com as teorias apresentadas nessa primeira parte da investigação se percebe que o Realismo Mágico, tratado aqui como manifestação cultural da humanidade, possui suas raízes imbricadas nos elementos míticos herdados das culturas primitivas. Dessa forma, sua estética está condicionada ao cotidiano da coletividade. O contexto mítico permeia toda a construção da literatura mágico-realista fazendo com que se desenvolva funções psicológicas, educativas, lúdicas e morais nos indivíduos por meio de sua contextualidade primitiva inconsciente.

Además disto, apontar o Realismo Mágico somente como um fenômeno moderno das artes pictóricas e literárias nos resulta demasiado restritivo e limitador de suas autênticas potencialidades estéticas, pois paulatinamente a tais potencialidades surge o conceito primordial de Cultura como texto. Ou seja, texto como suporte de registro das experiências as quais apresentam-se tanto em nível individual quanto coletivo, como afirma as Ciências Humanas e Sociais.

Ainda sobre o Realismo Mágico, concluímos que sua estética se distingue largamente tanto do gênero Fantástico como do gênero do Real Maravilhoso pelos seguintes motivos:

REALISMO MÁGICO diferente ao FANTÁSTICO

- a) Fantástico: Como se sabe a característica mais marcante para a consideração de um texto do gênero fantásticos, se deve as suas características estéticas sobre o ponto de vista imaginário as quais não versam exatamente a identificação aos elementos da realidade cotidiana. O Realismo Mágico, ao contrário disso, apresenta a realidade imaginária em nível de interesse complementar à realidade do cotidiano dos indivíduos.
- b) De acordo com o pensamento formalista, o texto se definia como um suporte fechado cujo “Sentido” estava dentro do texto, ou seja, objetivamente presente, e, assim, não considerava a importância do **Sentido Construído**, ou seja, algo que se constrói por meio tanto da Intencionalidade quanto por meio das experiências dos sujeitos.

REALISMO MÁGICO diferente ao REAL MARAVILHOSO

- c) Discordamos também da idéia de aproximação e de associação do Realismo Mágico ao Realismo Maravilhoso, e fazemos concordância em nível elevado á Erick Camayd-Freixas (1988) ao referir-se sobre o Realismo Mágico como um fenômeno da humanidade o qual não possui uma data, ou lugar específico de surgimento cujo potencial narrativo também não restringe-se somente sobre uma temática ou ponto de vista. Pelo contrário, O Real maravilhoso, possui lugar, período, temática e ponto de vista determinado em sua narrativa. Com efeito, preferimos atribuir o valor estético ao Real Maravilhoso de modo que, apenas valores Europeus e “americanistas” encontram plano de fundo em sua narrativa por meio da qual se exacerba as aventuras do homem branco em terras “selvagens” das Américas, África, Índia e Polinésia.

O CONTEXTO DA JORNADA MÍTICA DO HERÓI semelhante ao CONTEXTO DO REALISMO MÁGICO

- d) Ao descrever os estágios pelos quais passam os heróis das narrativas míticas rumo à realização de seus objetivos (muitas das vezes objetivos de auto-conhecimento) consideramos que a estrutura narrativa mítica classificada e trazida à cabo de investigação por meio da teoria do *Monomito* desenvolvido por Joseph Campbell, apresenta similaridade tanto estéticas— devido ao seus contextos primitivistas— como também por meio da função básica comum de contrução da realidade que é comum aos dois. Torna-se, portanto, tais valores o que une o Realismo Mágico à Jornada Mítica do Herói, pois ambos fazem referência à construção de realidades por meio das quais o leitor é levado a conceber o “ficcional” como verdadeiro, e assim, coloca o real cotidiano a ser questionado. Em outras palavras, o Realismo Mágico e a Jornada Mítica do Herói são semelhantes por possuírem esquemas naturais de evolução psíquica manifestada por meio de um pacto de eleição especial que leva em consideração a participação ativa tanto do inconsciente (emoção) como do consciente (sentimento) na formação de conceitos éticos, políticos, econômicos, religiosos, e assim por diante.
- e) Também concluímos que o conceito de aventura que se impregna tanto na Jornada Mítica do Herói como no Realismo Mágico, responde diretamente às questões psicológicas e

físicas do sujeito que considera, portanto, possível a transformação e construção do cotidiano. Assim, acontecimentos mágicos sobrenaturais (crenças) operam em concordância e plausividade tanto à desejos pessoais como à anseios arquetípicos correspondentes à coletividade, ou seja, aspirações e temores comum aos sujeitos independentemente de sua cultura nacional. Aqui, o Realismo Mágico e a Jornada Mítica do Herói se mostram como textos democráticos de expressão culturais sobre o plano mítico.

2.10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS – I

ALBALADEJO MAYORDOMO, Tomás (1998): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, España, Universidad de Alicante.

ASIMOV, Isaac (1974): *Las palabras y los mitos*, Barcelona, Laia Ed.

BOOTH WAYNE, C. (1983): *The rhetoric of fiction*, U.S.A, The university of Chicago press.

BRANIGAN, Edward (2001): *Narrative Comprehension and film*, New York, Routledge.

CAMAYD-FREIXAS, Erick (1998): *Realismo mágico e primitivismo*, Boston, University Press of America.

CAMACHO DELGADO, José Emanuel (2006): *Comentarios filológicos sobre el realismo mágico*, Madrid, Arco S.L.

CAMPBELL, Joseph (2005): *El héroe de las mil caras*, Madrid, Fondo de Cultura Económica.

----- (1990): *Las mascara de Díos: mitología primitiva*, Madrid, Alianza.

----- (1989): *Historical atlas of world mythology*, San Francisco, Alfred van der Mark Editions.

----- (1973): *Myths to live by*, London, Souvenir Press.

CASSIRER, Ernst (1973): *Language and myths*, New York, Dover Publication INC.

----- (1979): *Symbol, myth, and culture*, London, Yale University Press.

----- (1964): *The philosophy of symbolic forms*, London, Yale University Press.

CUESTA ABAD, José Manuel (1991): *Teoría hermenéutica y literatura*, Madrid, Visor S.A.

CHANGEUX, Jean-Pierre; RICOEUR, Paul (1999): *Lo que nos hace pensar: la naturaleza y la regla*, Barcelona, Península.

CUESTA ABAD, José Manuel. (1991): *Teoría hermenéutica y literatura*, Madrid, Visor S.A.

DELVAL, Juan (1975): *El animismo y el pensamiento infantil*, Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.

DIJK, Teun A. van (2001): *La ciencia del texto*, Barcelona, Paidós Ibérica, S.A.

----- (2004: 48): «Discourse, ideology and context» em PUJANTE, David (org.). *Caminos de la Semiótica en la última década del siglo XX*. Universidad de Valladolid cursos de invierno.

----- (1985): *Discourse and Literature: new approaches to the analysis of literary genres*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.

DOLEŽEL, Lubomír (1998): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*, Madrid, Arcos.

DUCROT, Oswald (1982): *Decir y no decir: principios de semántica lingüística*, Barcelona, Anagrama.

- DURIX, Jean-Pierre (1998): *Mimesis, genres and post-colonial discourse*, London, Macmillan Press LTD.
- ECO, Umberto (1988): *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, S.A.
- ELIADE, Mircea (1974): *Imágenes y símbolos*, Madrid, Taurus.
- (2000): *Aspectos del mito*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- (1961): *Mitos, sueños y misterios*, Buenos Aires, Fabril editora S.A.
- G. PAVEL, Thomas (1986): *Fictional worlds*, U.S.A, Harvard College.
- GARCÍA-TUÑÓN, Maria Asunción Prieto; RUBIO, Rogelio Medina (2005): *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*, Madrid, Universidad Nacional de Educación.
- GOLDWATER, Robert (1967): *Primitivism in modern art*, New York, Vintage.
- GOMBRICH, Ernst H (2003): *La preferencia por lo primitivo*, London, Random House.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (1995): *El análisis cinematográfico*, Madrid, Editorial Complutense S.A.
- Los tres registro del texto. IV Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Bilbao, 14-12/1992. Revista Trama e Fondo # 1
- HUGHES, G.E; CRESSWELL, M. J. (1968): *An introduction to modal logic*, London, Methusen.
- HUIZINGA, Johan (1971): *Homo ludens*, Lodon, Paladin.
- JUNG, C. Gustav, et. al (1994): *Espejos del yo: imagenes arquetipicas que dan formas a nuestras vidas*, Barcelona, Kairós.
- (1972): *Conflictos del alma infantil*, Buenos Aires, Paidós.
- (2002): *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, Madrid, Trotta.
- (1997): *AION: contribución a los simbolismos de si-mismo*, Barcelona, Paidós.
- KRIPKE, Saul (1982): *Logique des noms propres*, Paris, Lês éditions de Minuit.
- LEECH, Goffrey (1974): *Semantics*, England, Penguin Books Ltd.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1964): *El pensamiento salvaje*, Mexico, Fondos de Cultura Económicas.
- (1987): *Mito y significado*, Madrid, Alianza, D.L.
- (1974): *Estructuralismo y ecología*, Barcelona, Anagrama.
- LEVY-BRUHL, Lucien (1983): *Primitive mythology*, St. Lucia, University of Queensland press.
- (1987): *Mito y significado*, Madrid, Alianza.
- LOTMAN M. Jurij (1979): *Semiótica de la cultura*, Madrid, Cátedra.

- LOVEJOY, Arthur; BOAS G. (1965): *A documentary History of Primitivism and Related Ideas in Antiquity*, New York, Octagon.
- M. CRESSWELL, J. (1988): *Semantical essays: possible worlds and their rivals*, The Netherlands Kluwer Academic Publishers.
- MALDONADO ALEMÁN, Manuel. (2003): *Texto y Comunicación*, Madrid, Editorial Fundamentos.
- MARTINEZ C., Falcon; et. al. (1985): *Diccionario de la mitología clásica*, Madrid Alianza.
- MALINOWSKI, B. (1974): *Magia ciencia, religión*, Barcelona, Ariel.
- MELERO MERLO, José (2004): *Cielo y tierra: en niños y primitivos*, España, Universidad de Jaén.
- MENTON, Seymour (1999): *Historia verdadera del realismo mágico*, México, Fondo de cultura económica.
- MORIN, Edgar (2001): *El cine e el hombre imaginário*, Barcelona, Paidós.
- MAUSS, Marcel (1990): *The gift: the from and reason for Exchange in archaic societis*, London, Routledge.
- PUJANTE SANCHÉZ, José David (coord.) Caminos de la Semiótica en la última década del siglo XX. Universidad de Valladolid, 2004, cursos de invierno 2002.
- (1992): *Mimesis y siglo XX*, Universidad de Murcia
- PROPP, Vladimir (1987): *Las raíces historicas del cuento*, Madrid Editorial Fundamentos.
- RANK, Otto (1961): *El mito del nacimiento del héroe*, Buenos Aires, Paidós, Buenos Aires.
- RABINOWITZ, Peter J. (2005): *A companion to narrative theory*, Malden (MA), Blackwell Publications.
- RICOEUR, Paul, (1991): *The rule of metaphor: multidisciplinary studies of creation of meaning*, Toronto, University of Toronto Press.
- RIMMON-KENAN, Shlomith (1983): *Narrative Fiction: contemporary poetic*, London, New Accents Co.
- ÍÑIGUEZ RUEDA, Lupicinio (2006): *Análisis del discurso: manual para las ciencias*, Barcelona, Editorial UOC.
- SALDAÑA, Alfredo (2003): *Texto del mundo: Crítica de la imaginación literaria*, Zaragoza, Universida de Zaragoza.
- SAUSSURE, Ferdinand de (1980): *Curso de lingüística general*, Madrid, Akal.
- SCHAFF, Adam (1967): *Lenguaje y conocimiento*, México, Grijalbo S.A.
- SCHLIEBEN-LANGE, Brigitte (1980): *Linguistica pragmatic*, Bologna, Società editrice il Mulino.
- USPENSKY, Boris (1973): *A poetics of composition*, Berkely, University of Carlifornia Press LTD.
- VOGLER, Christopher (2004): *The Writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*, London, Pan Books.

VILLANUEVA, Darío; et al (1992): 1492-1992: *los signos del realismo. Semiótica y modernidad*: actas del V congreso internacional de la asociación española de semiótica, Coruña, 1992.

----- (2004): *Teorías del realismo literario*, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva S.L.

----- (2002): *El comentario del texto narrative: cuento y novela*, Madrid, Marenostrum.

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

PARTE II

**PRIMITIVISMO DA CONDUTA MÁGICO-REALISTA INFANTIL (4—8 ANOS) APLICADA À PRAGMÁTICA
DAS EMOÇÕES DO TEXTO LITERÁRIO**

3 A CONSTRUÇÃO LÓGICO-AFETIVA DO SIMBÓLO NO REALISMO MÁGICO INFANTIL NO ESTÁGIO INTUITIVO DE DESENVOLVIMENTO (4—8)

Iniciaremos este capítulo apontando as principais questões que fazem do realismo infantil ser uma forma “mágica” de Realismo, pois viemos discutindo ao longo dos capítulos passados as questões referentes ao Realismo Mágico como um realismo diferente do realismo mimético tradicional. Vimos, dessa forma, que o Realismo Mágico está conectado, ou se refere, as formas lógicas do pensamento primitivista cuja ordem e manifestação se desenvolve em nível tanto “afetivo-abstrato” como em nível “lógico-concreto”; ambos, portanto, se apresentam por meio de uma linguagem mito-poético, essencialmente simbólica a qual responde por ser simultaneamente de forma afetiva e lógica.

O desenvolvimento do realismo infantil o qual pretendemos abordar aqui restringe-se somente às fases de desenvolvimento da inteligência simbólica a qual, de acordo com Jean Piaget, está compreendido dos 2 aos 8 anos de idade e constitui-se, desse modo, o período denominado pré-operatório. Esse período do desenvolvimento infantil, portanto, será de máxima relevância e concentração nas comparações do Realismo Mágico e o Realismo Infantil.

Contudo, mesmo que outros pontos acerca dos estágios do período antecedente (Sensoriomotor) sejam mencionados como preâmbulo de apresentação, não nos centraremos em explicar seu grau de funcionamento, mas sobretudo mostrar, à título de fundamentação, os pontos principais coincidentes entre o Realismo Mágico e o Realismo Infantil no período pré-operatório.

As teorias que pretendemos abordar aqui preenchem duas vertentes psicológicas apresentadas aparentemente como divergentes a primeira vista, mas que ao passo de comparações se percebe que complementam-se, ou seja, tratam de aspectos totalizadores da *psique* humana, estabelecida em dois marcos intercomunicáveis, a saber: lógica (sistema) e sentimento (consciência). Para isso, recorreremos basicamente aos aportes de Hans G. Furth para validar e esclarecer de forma complementar, tanto as teorias psicológicas voltadas ao sentimento propostas por Sigmund Freud, como para esclarecer as teorias lógicas do desenvolvimento da inteligência humana propostas por Jean Piaget.

3.1. A FORMAÇÃO DO SIMBÓLO NO REALISMO INFANTIL

A construção do mundo simbólico infantil pertence às mesmas qualidades primárias da construção de um objeto nas sociedades primitivistas míticas. Assim, qualidades sobre as quais tanto Freud quanto Piaget, afirma Hans G. Furth (1992: 18): “hablan de la formación de los objetos; los dos sostenían que esta actividad tiene una historia y un proceso de desarrollo personales”. Desta forma, podemos dizer que ambos os cientistas concentram seus entendimentos acerca do objeto como um construto dependente e, intimamente, relacionado ao sujeito que o constrói por meio do que Freud denominava como: a energia motivadora que aciona a objetivação, ou seja, sua pulsão.

Por isso, devemos mostrar aqui que a idéia nuclear acerca da construção do objeto não se limita a mero entendimento sobre o seu vulgar entendimento enquanto coisa física, ou seja, palpável, mas sobretudo acerca daquele entendimento filosófico antigo o qual se referia ao objeto como uma capacidade mental de organização, como sugere Hans G. Furth (1992: 17): “me refiero a la capacidad para formar lo que, antiguamente, los filósofos llamaban *objetos*, y a las consecuencias transcendentales que esta capacidad tiene para a psicología humana”.

3.1.1. O conhecimento do objeto.

O processo de objetivação forma-se por meio de uma organização mental. Isso corresponde de certa maneira à noção de *interatividade* da qual Piaget se referia fazendo referência ao organismo e seu meio ambiente, como afirma Jacques Montangero (1997: 6): “this interaction defines the characteristics of a species, which is by definition stable, but is also likely to cause organic modifications”; ou ainda como define propriamente Jean Piaget (1976: 15) “es un universo a la vez estable y exterior, relativamente distinto del mundo interior y en el que el sujeto se sitúa como término particular entre el conjunto de los otros”.

Em outras palavras, ao se tratar a idéia de objeto como uma forma primária de organização mental e de interação (sujeito/ambiente) para o conseqüente surgimento da construção do símbolo, podemos afirmar que o objeto corresponde diretamente a uma forma de pensar, ou seja, corresponde a uma articulação lógica feita a partir da desconstrução da coisa

observada amorfa sobre a forma de uma idéia a qual é construída a partir das sucessivas experiências com tal objeto, pois como diz Hans G. Furth (1992: 17) “nosotros no formamos objetos, más bien lo percibimos u observamos, y mediante el lenguaje, los nombramos y podemos tratarlos como conceptos”. Com efeito, podemos representar esse processo primário de objetivação sobre a seguinte figura abaixo:

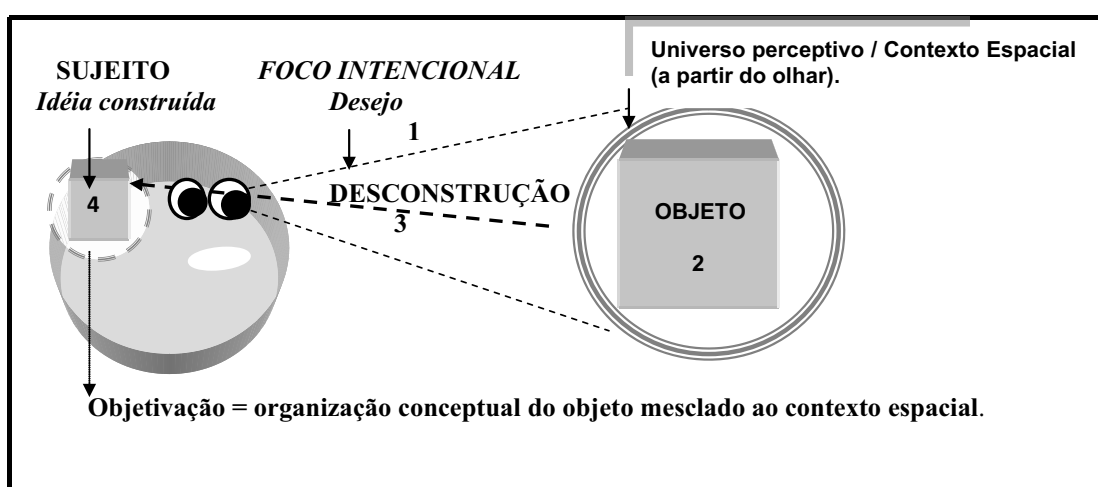


Figura 11 - fonte: Nossa interpretação a partir do conceito de objeto tratado na teoria de Piaget descrito por: FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992.

Nossa explicação sobre a figura 11 se baseia num processo lógico-afetivo de assimilação do objeto, ou seja, a partir da consciência da existência de algo que está situado exteriormente ao sujeito; e que com o paulatino contato de experiência é possível as primeiras impressões conceptuais. Com efeito, o processo de objetivação instala-se logicamente quando os conceitos organizam-se subjetivamente e que, a partir disso, trazem consigo certa parcela do ambiente, ou seja, uma parcela do universo perceptivo o qual preferimos chamar aqui de *contexto espacial*, como afirma Jean Piaget (1976: 18):

Es evidente que el reconocimiento no conduce, de ninguna manera, de por sí, y sin complicación ulterior, a la noción de ‘objeto’, es necesario que se disocie de la acción propia y sea situado en un contexto de relaciones espaciales y causales independiente de la actividad inmediata.

Desta forma, dizemos que a motivação da intencionalidade de objetivação acontece a partir da manifestação do desejo de desassociar as partes do objeto passando, assim, a contextualizá-lo posteriormente sobre um espaço de referência perceptiva. Com efeito, registra-se por meio de tal processo o conhecimento do objeto. Sendo assim, de acordo com Hans G. Furth, (1992: 18) “el conocimiento no es algo que ocurra al margen de la acción; el conocimiento se considera como un componente implícito en la acción”.

Talvez a maior das contribuições feitas por Piaget no campo da psicologia, como afirma Hans G. Furth (1992: 19) “consiste, en gran parte, en haber demostrado que hay continuidad ontogenética entre el conocimiento sensoriomotor de los niños pequeños y el conocimiento objetivo de los adultos y los científicos”. Em outras palavras, temos a afirmação de Henry Maier (2001: 101)

No es tanto la maduración como la experiencia lo que define la esencia del desarrollo cognoscitivo. Al experimentar sus propios reflejos innatos, el individuo se ve llevado a utilizarlos y aplicarlos, y ello se desprende la adquisición de nuevos procesos conductuales[...] de acuerdo con las palabras de Piaget, son una ‘ley de la naturaleza’.

De todas as formas, o momento de transição do desenvolvimento da capacidade reflexiva das experiências de objetivação culmina aproximadamente na idade dos 2 anos cujo conhecimento do objeto engendrará aquilo que se conhece como representação ou sistema de representação, pois o conhecimento do objeto refere-se à um tipo a processo de organização mental capaz de presentificar o objeto ausente.

Em outras palavras, Chris Pratt (1993: 2) afirma que: “representation can be regarded as a knowledge base, with the duality being determined by how this structured and how changes in the knowledge base lead to development”. Desta forma, uma vez o conhecimento do objeto tenha sido criado por meio da ação da experiência, o indivíduo está pronto para representá-lo ou torná-lo presente por meio da afetividade. Sua evocação, portanto, será sempre feita por meio de uma estrutura simbólica corporificada sobre a forma de Texto. Portanto, paralelamente a figura 11 utilizada para representar o processo de objetivação introduziremos o seu revés representativo sobre a seguinte figura abaixo para, assim, ilustrar o princípio de simbolização que discutiremos no próximo tópico.

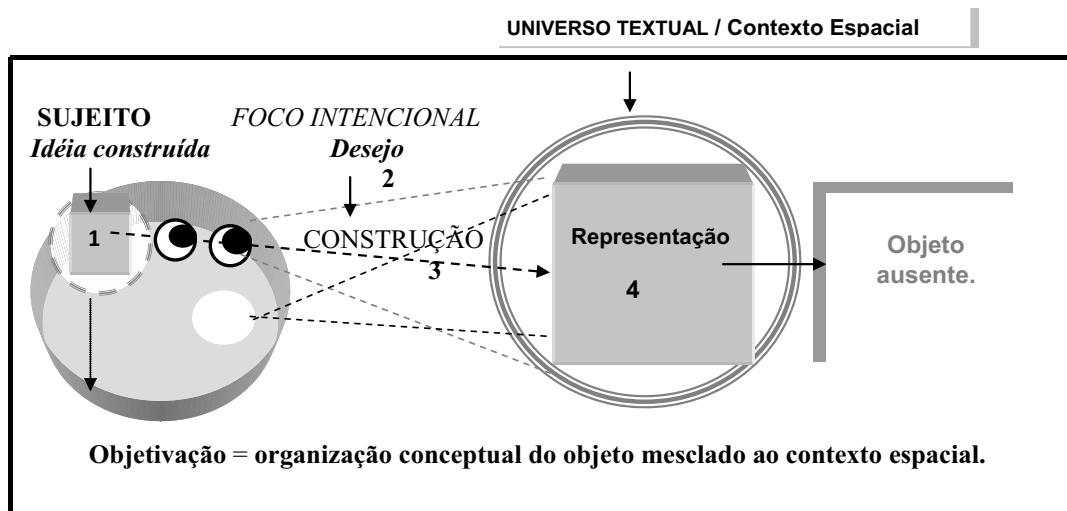


Figura 12 – fonte: Nossa interpretação a partir do conceito de objeto tratado na teoria de Piaget descrito por: FURTH, Hans G. *El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget*. Alianza, Madrid, 1992; com os aportes de PRATT, Chris; GARTON, F. Alison (editores). *Systems of representation in children: development and use*. John Wiley & Sons, Inc, New York, 1993.

3.1.2 O conhecimento simbólico.

O conhecimento simbólico representa uma extensão do conhecimento do objeto, pois abrange uma categoria conceitual mais complexa. Ou seja, consiste nesse aspecto de construção simbólica a constituição do universo humano sobre o qual Judy S. DeLoache; Nancy M. Burns (1993: 92) afirmam que:

Indeed, it is our capacity for creating and using symbols that is the hallmark of human cognition[...] humans have a large variety of symbols systems to record and communicate their experience. In the first few years of life, young children are expected to master or begin to master some of these symbol systems.

Esses sistemas de símbolos que estamos nos referindo possuem uma forma primária de apresentação no desenvolvimento simbólico das crianças, como afirma Hans G. Furth (1992: 22) “las primeras formas simbólicas de los niños se dan en los gestos de imitación y en el juego de ficción”. Por isso, se diz que esse fator de simbolização não representa nada novo, pois se admite que isso é uma atitude biologicamente natural. Desta forma, o que se fomenta como

essencialmente interessante em ser pesquisado é motivação ou processo motivacional para a construção de uma realidade simbólica.

Atingindo este aspecto de motivação simbólica, topamos nas teorias freudianas que compreendem os símbolos como elementos psicológicos que subjazem um complexo e variado número de *atos simbólicos*¹. Mais uma vez devemos lembrar aqui que é a pulsão como desejo que motiva a construção desse ato simbólico.

Portanto, reside nessa mescla de afetividade e inteligência lógica a composição necessária para responder as questões acerca tanto do ato simbólico— visto, como a ação referente ao organismo e sua natural organização mental— como acerca da simultaneidade que a tal ato simbólico desenvolve por meio da motivação afetiva. Sendo assim, para que o organismo humano desenvolva o interesse pelos objetos é necessário, primeiro estejam interessados em construí-lo por meio de seu próprio espaço e tempo para que, com isso, seu mundo simbólico, ou seja, sua Realidade passé oferecer referências de acomodação. Deste modo, evidencia-se a integração entre organismo e objeto— elemento comum entre o pensamento de Freud e Piaget—, como afirma Hans G. Furth (199: 23):

Aquí tenemos el punto de encuentro entre Freud y Piaget: mientras que Piaget explica el *como* de las acciones, Freud busca el *porqué* que hay detrás de estos actos y la dinámica que gobierna la economía doméstica de los impulsos personales y las pulsiones.

Não queremos com isso dizer que Piaget, indiscriminadamente, trate apenas de assuntos lógicos sem considerar questões afetivas, ou mesmo que Freud não considere o pensamento lógico consciente como forma complementar na construção de um mundo simbólico. O que queremos é, sobretudo, mostrar que o desenvolvimento da capacidade simbólica se constrói, essencialmente, por dois pontos interdependentes e intercomunicáveis (afetividade e inteligência lógica).

¹ Sobre a noção do que vem a ser os **atos simbólicos** podemos citar: os sonhos, o jogo de ficção, os chistes e os atos falhos, propostos por Sigmund Freud e citado por Hans G. Furth (1992: 22).

Piaget supõe o afeto humano (emoção) se desenvolva primariamente antes de sua contraparte intelectual. Por isso, o conhecimento exige um tratamento especial para sua construção, pois os mecanismos biológicos, neuronais e afetivos precisam cooperar entre si para que o indivíduo desenvolva sua experiência com o objeto ao máximo de sua capacidade e interesse.

Com efeito, podemos dizer que a construção do conhecimento necessita sempre tomar presentificar-se concretamente por meio de um espaço físico que o texto oferece. Desta forma, o conhecimento como coordenação e organização mental deve funcionar sobre a forma de “ações”. Sendo assim, as ações sobre as quais nos referimos encontram sua definição da seguinte forma, de acordo com Jacques Montangero (1997: 77) “actions are oriented and often irreversible, from which stems the ordered or oriented character of functions and applications”.

As fundamentais questões que marcam o surgimento desse tipo conhecimento simbólico permite que os indivíduos desenvolvam um pensamento dedutivo sobre o antigo padrão indutivo, pois dessa em todas suas operações mentais, a intelectualização é baseada por meio do conhecimento prévio de um conjunto mais amplo de referências que mantem relação lógica de desenvolvimento com o mundo social.

3.1.3 O pensamento mágico infantil.

A diferença existente entre o pensamento de um adulto e de uma criança em fase pré-operatória não se faz por quantidade de informação ou por sofisticação de conhecimento, mas essencialmente por qualidade de conceitualização. Para o mundo dos adultos de forma geral os objetos estão relacionados a um sistema moderado e estável de compreensão entre o espaço e o tempo, assim como as causalidades físicas ambientais.

Todos esses elementos formadores do pensamento prático dos adultos estão conectados intimamente com o conhecimento do objeto. Por outro lado, ao se abordar o mundo infantil, principalmente os anos que compreendem dos 2 aos 8 anos de idade existe uma imersão egocêntrica numa realidade construída por meio único e exclusivo das ações, não existe, portanto, nesse realismo uma diferenciação do ser individual com os objetos, as ações são, por

assim dizer: responsáveis por gerar um embate interior que se conforma igualmente com todos os demais objetos exteriores. Por isso, afirma Hans G. Furth, (1992: 39) que:

El niño tiene experiencia del objeto principalmente como resultado de una acción particular, no como si existiera dentro de un sistema espacio-temporal independiente. La fórmula básica del pensamiento mágico es la de: «mi» acción hace que cierto objeto (o conocimiento) exista. Esto es justo lo que continuamente experimentan los niños que han alcanzado un conocimiento medios-fins del objeto; les parece que el universo está sometido a la voluntad de sus acciones.

Desta forma, podemos representar esse início de posicionamento mágico-realista considerando a oralidade como forma de ação que encontram-se as crianças do seguinte modo abaixo:

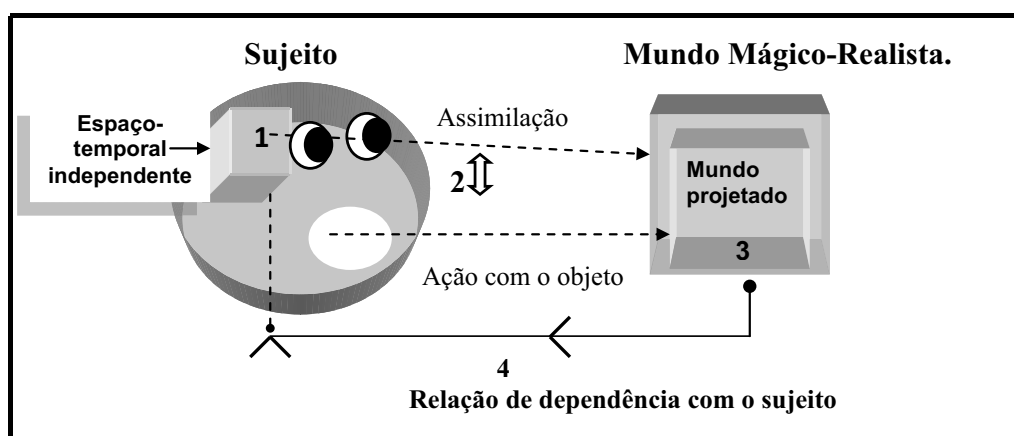


Figura 13 – fonte: Nossa interpretação a partir de FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992, p.39.

Como havíamos mencionado antes, esse é o típico formato de realismo infantil que se manifesta sobre uma forma mágica, principalmente, na idade pré-operatório (2—8 anos) a qual conjuntamente com o princípio de assimilação busca a acomodação do sujeito em seu universo simbólico. Portanto, esse universo caracteriza-se fortemente por meio da elaboração de um mundo independente construído a partir da ação do sujeito sobre o objeto que, no caso de nossa figura, escolhemos modelo da oralidade.

Dessa forma, o mundo resultante dessa combinação se caracteriza por ser um mundo mágico sobre o qual o sujeito infantil acredita exercer total dominação por força assimilativa, por isso afirma Hans G. Furth (1992: 40): “puede decirse que toda asimilación es una forma de reconocimiento, una forma de reconcer una reciprocidad o similitud (a – similitud) entre el organismo y el ambiente”.

A acerca da assimilação, irremediavelmente, devemos lembrar que o processo assimilativo encontra um conjunto pré-figurado de esquemas (*schemes*) os quais são reponsáveis por engendrar e acomodar as novas informações por meio de funções que buscam o equilíbrio entre sujeito e ambiente.

Desta forma, o que Piaget intencionava com as noções sobre esquema consistia no modulamento dos por meio da experiência ao mesmo tempo de seu envolvimento tanto com a acomodação quanto a assimilação. Em outras palavras, podemos afirmar que os esquemas fazem representar as informações obtidas no ambiente por meio das experiências; sua função primordial, portanto, consiste na função de representar objetos para formar proposições. Por isso, David Olson (1993: 14-15) afirma que:

Representations, to summarize, are artifacts, devices or other means, whether external (public) or internal (mental), for maintaining a relation (an intentional connection) with an object or event in its absence. A representation [...] is not necessarily required for responding to an object when it is present. [...] This resource allows the possibility of simultaneously keeping two schemata active and of forming a relation between them. The product is a proposition.

Resumindo, o pensamento infantil dos 2 aos 8 anos por ser constituído basicamente de esquemas funcionais capazes de representar mentalmente um objeto ausente mostra que sua natureza representativa se faz por meio de uma construção conceitual fundada e assimilada em seu universo egocêntrico.

A definição de egocentrismo sobre a qual Piaget se refere está intimamente conectada às questões de absorção e indiferenciação do (eu) em meio ao grupo social. Pois, sua definição sobre o egocêntrismo transforma-se em valores de sugestibilidade e absorção do inconsciente, ou seja, faz com que o egocentrismo esteja ligado à idéia de uma indisociação do espacial do

indivíduo de dentro e fora. De acordo com, Jacques Montangero (1997: 98) essa indissociação representa: “a sort of unconscious and general illusion of point of view”.

Igualmente ao Realismo Mágico da literatura sobre o qual sua teoria primitivista representa simbólica e alegoricamente o pensamento conceitual mágico religioso dos povos tradicionais, o universo infantil segue os mesmos princípios por ter seus modelos representativos construídos por meio de uma estética primitivista. O realismo mágico infantil faz com que seus objetos tomem formas mágicas, animistas por meio de seus jogos de ficção, de seus sonhos e da conversa consigo mesmo.

3.1.4. A função simbólica.

A formação do símbolo depende, com já apontamos anteriormente, depende diretamente do conhecimento do objeto, ou seja, o símbolo torna-se uma extensão do conceito do objeto. Não existe símbolo se não há objeto. Portanto, a forma egocêntrica de conceitualização da realidade das crianças em torno dos dois anos de idade constitui-se, assim, como uma realidade psicológica totalmente nova a construída por meio dos símbolos e das ações.

Desse modo, o egocentrismo infantil assume uma função transcendente ao mero aspecto mimético da pura percepção. Por isso é característico no período intuitivo a imitação na ausência do modelo, a memória do conhecimento, o jogo de ficção, a conversa consigo mesmo (conversa interna), a conversa comunicativa, a fantasia, as imagens internas, a imaginação e os sonhos.

Portanto, esse conjunto de aspectos psicológicos conceituais Piaget denominou como função simbólica, denominação esta que chegou a tomar uma outra nomenclatura ao longo do tempo quando. Por isso, sugere Hans G. Furth (1992: 45) que:

Se use la expresión *función simbólica*, no sólo porque *semiótica* sea um término mucho más técnico que además carece de formas correspondiente a «símbolo» o a «simbolizar», sino también porque la distinción que Piaget quería hacer entre símbolos «motivados» y signos «convencionales» no está tan clara como pueda parecer.

A função simbólica permanece como a forma mais próxima do que pode ser descrito como o conjunto das representações mentais construídas por meio do conhecimento do objeto

ausente. A característica predominante dessa fase do simbolismo infantil consiste na construção de um mundo ficcional egocêntrico o qual, aponta Jacques Montangero (1997: 99) “egocentrism manifests itself in all types of activity and thought”. Desse modo podemos citar como exemplo:

1. As lacunas do comportamento inter-pessoal (*Lacunae of interpersonal bahavior*) se caracterizam devido a dificuldade que a crianças em seu universo egocêntrico possuem em cooperar numa relação comunicativas. Nesse tipo de egocentrismo apenas seu ponto de vista é levado em consideração, como afirma Jacques Montangero (1997: 99) “in fact, he is pursuing a monologue that is incomprehesible to the others; he cannot cooperate on tasks where he must reconcile his own means and goals with those of a partner”.

2. Insuficiencia Lógica (*Logical insufficiency*) se caracteriza por uma forma de insuficiência no entendimento e na aceitação das idéias que lhes são alheias, afirma assim Jacques Montangero (1997: 99) “generally speaking, the habit of thinking from one’s own point of view prevents the child from using relational judgments”.

3. Dificuldade em coordenar a perspectiva espacial (*Difficulty in coordinating spational perspectives*) se caracteriza por ser uma forma egocêntrica de de construção espacial a qual não se faz por representação perceptualmente lógica, mas por uma conceitualização interna, ou seja, como afrima o próprio Jean Piaget, *apud* Jacques Montangero (1997: 100). “his own point of view is not a perspective representation, but a simple intuition, wrongly centered”.

4. Perda da diferenciação entre sujeito e os aspectos objetivos (*Lack of differentiation between subjective and objective aspects*) corresponde a forma egocêntrica infantil que se origina desde sua fase sensório-motor por não diferenciar seu próprio corpo, ou partes do mesmo com relação a outros objetos.

Essa fase egocêntrica toma força simbólica nas idades que compreendem aproximadamente dos 4 aos 6 anos de idade, caracterizando-se, assim, por meio da sensação de atribuir vida aos objetos. Por isso, Jacques Montangero (1997: 100) diz que: “in young children: Four to 6-years-old children tend to attribute sesations and intentions to inanimate objects. This precausality involves different sorts of belief”.

Se quisermos comparar essas formas de crenças do realismo infantil as quais se refere Montangero (1997), podemos, portanto, perceber que tais crenças partilham das mesmas ideologias míticas encontradas nas culturas primitivas. Desta forma, Piaget aponta basicamente três aspectos que tais crenças são apresentadas no universo egocêntrico (mágico realista) infantil, a saber: animismo, artificialismo e finalismo.

3.2. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DA IDADE INTUITIVA.

3.2.1. Animismo infantil.

Discutindo em separado cada ponto que compõem o universo egocêntrico infantil nessa fase da perda da diferenciação entre o sujeito e os aspectos objetivos (*Lack of differentiation between subjective and objective aspects*), devemos começar pela parte que está relacionado com um dos mais fortes aspectos do pensamento mítico: o animismo.

Ainda no capítulo 2 vimos como o pensamento mítico das sociedades primitivas concebia a construção dos objetos e dos seres sobre uma forma vitalista, pois no universo mítico se considera todos os seres animados e inanimados como portadores de uma essência vital e que por isso: podem atuar no mundo como qualquer humano. Leva-se em consideração essa possibilidade devido à idéia primitiva de que todos os seres carregam consigo a universalidade da verdade atemporal e ahistórica, como afirma Camayd-Freixas (1998: 73) “por su animismo el primitivo venera lo telúrico con reverencia y temor”.

O animismo infantil ocorre antes e concomitantemente com o surgimento do pensamento intuitivo, pois como afirma Henry Maier (2001: 138) “durante esta fase de pensamiento intuitivo, el niño mantiene la idea preconceptual de que sus pensamientos y su cuerpo consituyen una sola cosa”; e que por meio fora desse pensamento intuitivo se introduz uma consciência primitivista, organizada dentro de uma hierarquia conceitual, ou seja, o pensamento intuitivo introduz uma consciência rudimentar nas relações que eventualmente pode ser esquematizada dentro de uma hierarquia conceitual simbólica.

Desta forma, podemos resumir que o animismo manifesta-se quando ao princípio da fase intuitiva a criança acredita que tudo que possui atividade (ação) está dotado de vida. Esse ato

primitivista infantil de conceber vida aos objetos inanimados se explica por meio dos conceitos mais básicos sobre o animismo, pois de acordo com Susan Sugarman (1987: 20) “the very notion of animism, however, presupposes that the properties being attributed to inert objects are seen as animate by the attributing agents”.

Esse processo de animismo infantil na fase pré-operatória, explica Henry Maier (2001: 139), corresponde ao fato de que mesmo durante as fases seguintes de seus desenvolvimento as crianças continuam profundamente dependentes dos esquemas assimilativos os quais “desde su punto de vista, su mundo físico y su mundo psicológico todavía están entrelazados— experimenta los pensamientos, las cosas y las personas como estuvieran en un mismo plano”.

Em resumo, o animismo infantil resulta num tipo de realismo dinâmico igualmente ao pensamento primitivista cuja assimilação ativamente preponderante faz com que esse tipo de realismo seja o resíduo desta assimilação das coisas com as ações relacionadas com os grupos e séries práticas de causalidades denominadas mágico-fenomenista².

Torna-se, portanto, importante lembrar aqui que o tipo de assimilação sobre o qual ocorre de forma visual, denominado por Piaget (1976, 323) como um realismo óptico. Portanto, consiste nessa mescla de realismo dinâmico e realismo óptico: a força motriz que as crianças encontram para construir seus mundos de imaginação. Em outras palavras, o animismo infantil é proveniente da confusão entre o realismo óptico debilmente racionalizado, porém fortemente conceituado egocentricamente.

De certa forma, é justamente isso que caracteriza os grupos subjetivos como um todo, pois para Jean Piaget (1976: 323) “es precisamente esta confusión de las percepciones visuales inmediatas con las realidades físicas, lo que caracteriza los grupos o series *subjetivos*”. Nessa fase de animismo, Piaget define o funcionamento do pensamento infantil— ao contrário do

² Nomenclatura atribuída a esse tipo de assimilação animistas, para saber mais sobre isto veja Jean Piaget (1976: 322).

pensamento do adulto que funciona linearmente— como uma forma espiralizada. Para isso é necessário que o mundo mágico egocêntrico das crianças seja abalado por meio da dúvida fazendo com que surja a imediata reação reflexiva, repleta de novas tendências implícitas dentro de um funcionamento rotativo. Portanto, abertura e extensão anímica dar-se-á com o tempo, conjuntamente com as novas experiências e dúvidas surgidas durante toda essa fase, como mostra a figura abaixo:

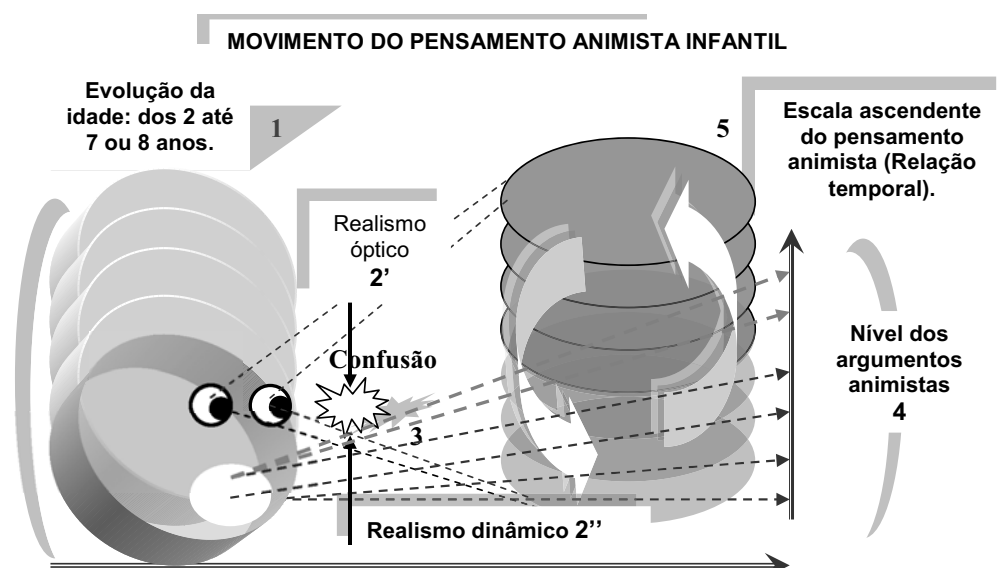


Figura 14- fonte: Nossa adaptação a partir dos conceitos de animismo em: PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Nueva Visión, Buenos Aires, 1976; e em: MAIER, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Amorrortu, Buenos Aires, 2001.

A figura 14 nos mostra como as crianças em seu desenvolvimento etário vão adquirindo mais capacidade argumentativa em seu universo animista. O movimento desse desenvolvimento está representado por uma estrutura espiralizada que vai adquirindo força circular com o passar do tempo até o momento que a crianças, no auge dos 7 aos 8 anos de idade, passam por uma outra forma de pensamento animista o qual coincide com a fase *operacional concreta* que tende a evolucionar até os 11 anos de idade. Devemos lembrar ainda que a última fase do pensamento animista infantil não se faz de grande interesse neste trabalho, pois consideramos as fases essencialmente pertencentes ao realismo mágico apenas as fases que correspondem ao período pré-conceitual (2 / 4 anos) e a fase correspondente ao período do pensamento intuitivo (4 / 7 anos) os quais demonstram a existência de uma indiferenciação entre sujeito e objeto; desta

forma, devemos concordar com Susan Sugarman (1987: 17) ao dizer que: “both realism and animism are consequences of the same nondifferentiation of objective and subjective elements of experience”. Além disso, podemos acrescentar que o artificialismo e o finalismo os quais seguem a mesma orientação de indiferenciação, como explicaremos em seguida.

3.2.2. Artificialismo infantil.

O aspecto egocêntrico do artificialismo infantil se manifesta como uma tentativa generalizada de explicação da origem e das funções dos elementos da natureza, principalmente, os astros, a água, as árvores, as nuvens e os animais.

Para o pensamento artificialista infantil tudo que existe em seu mundo perceptivo possui um criador o qual pode ser um homem ou, quando lhes faltam um marco concreto em para elucidação de suas questões, utilizam também o conceito divinal da criação. Sua manifestação é coincidente com o animismo que dar-se por meio de uma indiferenciação egocêntrica, ou seja o pensamento e a razão de uma criança de 2 anos são totalmente egocêntricos, com o predomínio da auto-referencia. Por isso é correto afirma que as crianças nessa fase egocêntrica coordenam seus conceitos de espaço e de relação espacial por meio das suas próprias experiências subjetivas; para essas crianças somente existe uma lógica: as suas próprias. Nas fases que compreendem tanto ao animismo, como ao artificialismo encontramos o início da causalidade, pois essa tendência de atribuir poder aos objetos está muito próximo dos conceitos de causalidade e de percepção das características fenomênicas, como explica Jean Piaget (1976: 337) sobre o artificialismo infantil:

El niño asimila, pues, como por otra parte lo hacemos nosotros mismos, la sombra de un cuaderno a la de los árboles, el corriente de aire al viento, etc., pero en lugar de hacer entrar simplemente estos dos fenómenos análogos en un misma clase lógica y explicarlos por la misma ley física, considera los dos términos de la comparación como “participando” uno del outro a distancia y sin vinculo físico inteligible [...], pero no hay tampoco clase abstracta porque, precisamente, la relación entre las dos sombras comparadas no es una relación de simple comparación y de pertinencia común a un mismo conjunto, sino de participación sustancial.

Para explicar melhor essa passagem de Piaget dizemos que é a partir da convergência do pensamento intuitivo na formação simbólica da realidade que o artificialismo toma caráter de um tipo de pensamento imaginado, ou seja, imagético o qual utiliza configurações de um conjunto simbólico para suprir as limitações de seu conhecimento lógico.

Portanto, corresponde a esse pensamento intuitivo relacionar um esquema de ação interiorizado com a percepção dos objetos, pois, dessa forma, não existe nessa fase uma idéia de reversibilidade, transitividade, muito menos de associação ou conservação do todo. Em outras palavras aponta Juan A. Delval (1975: 57) que: “el niño pretende someter a reglas la naturaleza, pero estas reglas són más bien de tipo moral y social que de tipo físico. Los seres naturales son conscientes tan sólo en medida que tienen una función que cumplir en la economía de las cosas”. Dessa forma, decidimos representar o processo de artificialismo infantil referente à projeção das sombras como uma das suas especialidades de manifestação, como segue abaixo:

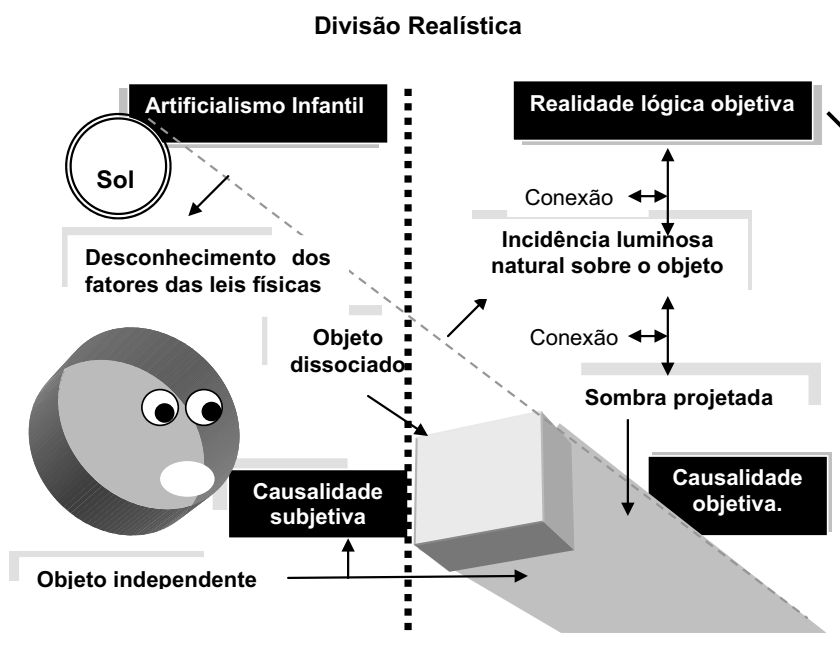


Figura 15 – fonte: Nossa interpretação a partir de: PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Nueva Visión, Buenos Aires, 1976, p.337.

Em outras palavras, podemos dizer que a natureza do universo do artificialismo infantil se torna, portanto, uma criação de acontecimentos regidos por leis morais e sociais e não por leis

físicas externas. Para que as crianças explorem a realidade objetiva das causalidades necessitarão de certo tempo de experiências e de amadurecimento cognitivo até que, assim, adquiram um tipo de pensamento associativo das causalidades objetivas, de acordo com Juan A. Delval (1975: 58): “sólo muy lentamente el sujeto va construyendo la idea de una naturaleza que es independientes de la voluntad humana”. Esse tempo de evolução e amadurecimento psicológico das crianças está relacionado profundamente com a dúvida que circunda o espírito infantil, ou seja, os “por quês” incessantes em busca da compressão total dos fenômenos, até então, mágicos, pois como afirma Susan Sugarman (1987: 30-31) sobre o ponto de Piaget para explicar a relação entre magia e realismo infantil, temos:

There is a simple connection between magic and realism for Piaget: If children are already disposed to think of thought or of signs (e.g., names) as inhering in things, that is, if they are ‘realists’, it is natural for them to use thought and signs to influence those things, that is, to engage in ‘magic’. Insofar as child magic might be attributable to these realist premises, then like these premises, it might be traced more generally to children’s incomplete differentiation of self and world, internal, psychical and physical, in other words, to one version of egocentrism or another.

Porém, encontra-se nesse plano de egocentrismo infantil a concepção coincidente das teorias piagetinianas sobre animismo e artificialismo com as teorias antropológicas desenvolvidas para explicar o comportamento dos povos primitivos. Entretanto, importante esclarecer que embora seja tratado aqui as relações primitivistas do realismo mágico com o realismo infantil, não queremos dizer com isso que Piaget tenha se aprofundado em tal questão. Basicamente o que queremos é mostrar como suas teorias não descarta e, incluso se apropria de certas terminologias antropológicas para explicar suas idéias.

3.2.3. O finalismo infantil

O caráter difuso do pensamento artificialista das crianças em fase pré-operacional acerca das leis físicas, gera uma conseqüente reação egocêntrica na explicação causalística dos fenômenos e elementos da natureza. Entretanto, arraigado a esse processo “fortuito” egocêntrico do artificialismo existe o finalismo cuja finalidade encontra respaldo numa tentativa de atribuição de consciência aos fins ou finalidades dos elementos e dos fenômenos naturais para

benefício unicamente humano, ou seja, afirma Jean Piaget (1976: 339) “en el universo físico, es función de una especie de orden del mundo, orden a la vez material y moral, del que el niño es el centro”.

Em outras palavras, é de forma antropomórfica e egocêntrica que as crianças constroem seus espaços, como uma forma moralizada auto-referencial e ao mesmo tempo materializada sobre os elementos da natureza cuja finalidade se concentra unicamente em benefício próprio. Para todas as explicações artificialista sempre encontraremos sua parte complementar de argumentação: o finalismo, por isso Jean Piaget (1976: 339) nos explica que na visão finalista do pensamento infantil as crianças pensão da seguinte forma: “los adultos están ‘para cuidarnos’, los animales para prestarnos servicios, los astros para calentarnos e iluminarnos, las plantas para nutrirnos, la lluvia para hacer crecer los jadines, las nubes ‘hacer la noche’, etc”.

Na concepção de finalismo, as crianças não buscam em si mesmas explicar tais considerações, mas sim atribuem causalidade aos fenômenos e objetos por meio de atividades particulares às suas características físicas observáveis, ou seja, um objeto animado de um movimento natural como o vento que empurra as nuvens ou a lua que avança parecem todos dotados de uma intencionalidade e uma finalidade que se relaciona diretamente com o carácter egocêntricos das crianças, pois elas não buscam uma ação sem um fim consciente. Portanto, dizemos que é a partir de uma intencionalidade de atribuição de consciências às causas da natureza e dos objetos que o finalismo se manifesta cuja orientação se produz por meio do pensamento mágico realista.

3.3. O SIMBOLISMO DO JOGO

A consequência mais clara da formação do objeto consiste no surgimento da criação do símbolo. É por meio, portanto, do símbolo que a mente humana infantil começa a representar e a reconstruir uma realidade exterior cujo objeto se encontra ausente, como aponta Hans G. Furth (1992: 50) “esto supone, entonces, el nacimiento del pensamiento simbolico. El objeto de conocimiento independiente de la acción está psicológicamente presente para el niño (es decir está re-presentado)”.

Entretanto, além da capacidade de representação que o símbolo proporciona sobre um objeto ausente para a construção de uma realidade cujos estatutos são presididos subjetivamente, ainda falta mencionar uma outra parte que refere-se a sua motivação ou, em termos freudianos seria, portanto, o “por que” tal capacidade de representação simbólica acontece. Em outras palavras, para a formação do símbolo se necessita de duas formas básicas: uma física e outra psicológica as quais complementam.

A primeira— como já mencionamos— consiste no “como” essas representações surgem por meio da ação dos sujeitos. A segunda consiste na forma mais abstrata do psiquismo referente à sua motivação, ou seja, consiste na força psíquica de direcionar um desejo a realização de algo simbolicamente representado para que, assim, o sujeito possa se acomodar num ambiente. Entretanto, mesmo que o processo de acomodação seja feito por meio de uma realidade ficcional ou mágica, ainda assim devemos considerar tal acomodação como válida e positivamente estável, pois sua construção é feito por meio da intencionalidade lúdica.

Estamos falando de uma intencionalidade lúdica a qual parte de um desejo consciente de representar algo, pois como nos afirma Hans G. Furth 1992: 51):

Se há descrito que el símbolo como una consecuencia de la acción conjunta de dos procesos gemelos y básicos en todos los niveles del conocimiento biológico: la asimilación y la acomodación. La acomodación dota el niño del elemento representacional necesario para el pensamiento simbólico; y la asimilación, de un carácter lúdico en el uso de estos elementos.

Aqui encontramos o início da explicação da necessidade de uma intencionalidade para a construção de um mundo simbólico: a acomodação do sujeito num espaço seguro de representação. Os estudos lógicos de Piaget levou ao desenvolvimento de uma definição a cerca dos jogos de ficção que as crianças muito comumente desenvolvem ao longo de sua fase de construção simbólica, como afirma Hans G. Furth (1992: 51) sobre o tipo de jogo que Piaget se referia: “su definición del juego, como la asimilación de la realidad a los deseos del niño, apunta a la motivación que está detrás del juego”. Deste modo, Jean Piaget (1961: 123) definia o jogo da seguinte forma: “el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva”.

O que Piaget apontar os diferentes níveis em sua página de abertura referente à explicação do jogo. Segundo ele os jogos simbolicos desenvolvem-se desde um universo

rudimentar— coincidente com a iniciação do período de formação do objeto— até a fase na qual o jogo começa a praticar atividades com fim determinado, portanto, o jogo chega quase à confundir-se com o conjunto das condutas sensorimotoras as quais são responsáveis somente por construir um de seus pólos, o seja, o pólo dos comportamentos que não necessitam de novas acomodações e que, desse modo, podem se reproduzir por puro prazer funcional.

Com a evolução do desenvolvimento do jogo orientado por meio dos esquemas interiores de assimilação, o jogo torna-se cada vez mais diferenciado das condutas objetivas. A **intencionalidade**, por outro lado, como motivação psicológica faz com que o jogo de imaginação— ou como define Piaget: jogo “simbólico”— que seja construído sem regras ou limites, torna-se, portanto, um meio pelo qual o símbolo submete as coisas a uma atividade própria, pois de acordo com Jean Piaget (1961: 123):

El juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a la actividad propia sin reglas ni limitaciones. Simple expansión de la tendencias, asimila libremente a todas las cosas y todas las al yo.

Entretanto, além dessas duas formas de jogo já mencionadas, Jean Piaget (1961: 124) destaca mais uma que irá se manifestar somente a partir da socialização da criança fazendo, portanto, que o jogo ganhe regras. Pois a partir desse estágio o jogo imita uma realidade convencionalizada, ou seja:

Con la socialización del niño el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aun espontaneas, pero que imitan lo real [...] bajo estas dos formas el símbolo y la asimilación cede al paso, o bien a la regla colectiva.

Portanto, para explicar as três etapas que Piaget se refere a cerca do o jogo, Jacques Montangero (1997: 22) afirma que “Piaget[...] on play propose a classification of games in three main categories: games involving exercise (activating of schemes for the simple pleasure of doing this activity), symbolic or pretense games, and games with rules like marbles”.

Para restringir o nosso foco de trabalho, abordaremos a motivação psíquica do jogo responsável por configurar o contexto de evolução humana, ou seja, por meio do agrupamento do

desejo (pulsão de vida) e assimilação (lógica) estudaremos a importância da função simbólica no jogo como construto assimilativo lógico-afetivo do real.

3.3.1. O elemento lúdico do jogo.

Após a apresentação da importância da construção do objeto para a formação do símbolo, percebemos que ambos acompanham um processo de desenvolvimento o qual parte rudimentarmente das operações sensório-motoras das ações e que se prolongam a um outro nível de operação cognitiva a qual eleva o caráter do conhecimento em nível psicológico em termos de independência das leis teóricas e das ações causais objetivas.

No momento que a criança experimenta a necessidade de transpor um objeto ausente por uma representação mental, ela já se encontra por volta dos dois anos de idade e, a partir disso, inicia-se uma nova etapa de seu desenvolvimento psíquico o qual está totalmente interligado com seu poder de imaginação. Portanto, para que esse novo mundo psicológico seja formado a criança conta unicamente com a prefiguração de alguns (eus) ainda não definidos, mas que por comporem uma variada forma de manifestação dos sentimentos, assumem a condição básica para o início da formação do objeto permanente, pois como veremos a construção desse tipo de objeto necessita também de uma motivação afetiva capaz de organizar suas diferenças sentimentais.

Explicando um pouco mais sobre a origem desses (eus) os quais as crianças desenvolvem ou, melhor adquirem, pois existe uma carga emocional, ou seja, afetos de grandes intensidades que são desenvolvidos por meio do contato assimilativo com seus entes mais próximos. Dessa forma, Hans G. Furth (1992: 113) nos explica que:

Detrás de estos débiles 'yoes' hay, sin embargo, emociones (o afectos) de gran intensidad, que, por entonces, presentan ya no sólo una diversidad digna de tener en cuenta sino también tendencias seriamente contradictorias.

Desta forma, um mesmo objeto que instiga amor e beleza pode ser também o objeto de ódio e de fealdade ou mesmo de temor. Essa confusão dar-se devido à carência de uma definição do objeto permanente construído não somente logicamente, mas de forma afetiva.

Dessa forma, parece que é justamente a falta dessa definição da permanência desse tipo de objeto que Freud se referia. Assim, por meio de suas teorias, as pulsões não poderiam ter sua importância ignorada na construção de uma psicologia analítica. Para Freud, em seu princípio de estudos, tanto o «amor» quanto a «fome» constituíam unidades básicas para distinguir a pulsão sexual da pulsão de auto-conservação. Por isso, a primeira foi definida como: “o interesse ao outro” e a segunda como: “o interesse por si mesmo”.

Desse modo, o pensamento freudiano sobre o narcisismo ganha proporções mais drásticas fazendo com que cada vez mais essa diferenciação entre pulsões fosse perdida. Ao passar do tempo com suas investigações, sobre o narcisismo Freud denomina-o como: uma formação da pulsão sexual cujo objeto de desejo encontrava-se em si mesmo. Com efeito, isso ocasionava a insustentável distinção entre as pulsões. A partir disso, foi gerada uma segunda teoria das pulsões a qual Freud utilizava para definir o contraste entre vida e morte. Para Freud a pulsão de vida estava relacionada com o “*Eros*” grego cuja representação evoca uma unidade mais completa que assimila tanto o antigo conceito de pulsão sexual quanto a energia vital proveniente da pulsão de vida. Portanto, para Freud tal energia relacionava-se com o *libído*.

Entretanto, importante frisar aqui que essas modificações feitas por Freud foram necessárias a partir do momento em que seu interesse passou para um nível de explicação mais abrangente o qual buscava uma totalização dos aspectos da vida o que, invariavelmente, incluía a pulsão de auto-conservação. Dessa forma, a polaridade pretendida por Freud sugere um princípio hedonista (prazer) para a construção do objeto e da realidade social.

Observem aqui que o sentido do prazer ao qual Freud se refere não está relacionado com a simples recompensa egoísta da satisfação biológica, para Freud, como afirma Hans G. Furh (1992: 77):

El significado placer se aparta todavía mas de la simple satisfacción egoísta de una necesidad biológica. Se trata del placer de realizar conexiones cada vez más amplias y construir unidades mayores.

Alem disso, temos a pulsão de morte que se define melhor por ser uma tendência de clausura do indivíduo dentro de si-mesmo e que, portanto, gera uma ignorância de qualquer

novidade que possa provir do “outro”. Com efeito, essa condição faz com que a pulsão de morte seja caracterizada como uma forma auto-protetora frente aos interesses alheios.

Entretanto, isso não se torna suficiente para explicar os mecanismos concretos que levam as crianças a desenvolverem suas habilidades adaptativas. Para que essas pulsões se tornem referências de um “por quê” funcional é necessário conjuntamente entender o “como” tais funções se desenvolvem. Portanto, dissemos ao longo dos tópicos anteriores a importância da assimilação e da acomodação para o equilíbrio do organismo no ambiente externo.

Piaget seguramente desenvolve suas teorias com a noção clara de que a assimilação corresponde ao próprio sentido de vida, ou seja, o conceito mais importante da teoria do conhecimento de Piaget consiste-se na assimilação. Se trata, portanto, de uma noção biológica equivalente quase a vida mesma. Entretanto, embora a importância dada à assimilação por Piaget, não significa que ele não prestigiasse também a necessidade e a importância da acomodação no processo de adaptação, mas somente devido ao fato de que ele tenha categorizado hierarquicamente tais aspectos os quais obedecem a uma ordem lógica e, que por ser lógica, a assimilação supera o grau positivista da pura acomodação empírica. Desta forma podemos dizer que o desenvolvimento do conhecimento para Piaget se traduz num desenvolvimento da própria lógica.

Em outras palavras, toda assimilação possui característica autotélica, porém é necessário distinguir tanto a assimilação como a acomodação atual da acomodação pura, pois as duas primeiras estão subordinadas à acomodação pura responsável pela assimilação do real sem esforço de mimetismo. Por isso, Hans G. Furth, (1992: 81) nos diz que:

En contraste con el carácter contingente de la acomodación, la asimilación tiene un carácter lógico –y, en definitiva, lógicamente necesario– a través del cual puede ser auténticamente constructiva y abierta a la novedad.

Em resumo, dado por esclarecido, mesmo que rudimentarmente as questões biológicas da assimilação de Piaget, devemos agora partir para a equiparação das questões teóricas tanto de Freud quanto de Piaget, exatamente como faz Hans G. Furth (1992: 81) ao sugerir fazer um primeiro acercamento dos princípios básicos de assimilação de Piaget com os princípios básicos

de pulsão de vida ou de Eros em Freud. Desta forma, temos um início de aproximação de duas teorias aparentemente eqüidistantes por tratarem de lógica e sentimento em seus nichos teóricos, mas que na realidade tanto um como o outro tentaram unir elementos biológicos com outros de caráter mais abstratos, como explica Hans G. Furth (1992: 81):

Siempre que Freud intentaba hacer una descripción más general del eros, usaba expresiones como «unificar y conectar» o «unir elementos biológicos en unidades cada vez mayores». La descripción del principio de asimilación de Piaget tal como opera en la evolución y en desarrollo es casi idéntica a la terminología de Freud. Hay que admitir que los científicos sacaron conclusiones diferentes a partir de esta base común.

Em outras palavras, podemos dizer que a psicologia de Piaget se desenvolve também orientada à formação da personalidade do sujeito que constitui-se tanto de forma lógica quanto de forma afetiva, porem é por meio da intelectualidade que Piaget presta esforço para compor sua visão analítica das atividades humana em fase de desenvolvimento. Portanto, levando em consideração a estrita relação dos conceitos lógicos e emotivos que tratam Piaget e Freud podemos representar suas posições numa figura que ilustra seus conceitos tanto de eros (desejo) quanto o de assimilação como processo conjunto na formação do elemento lúdico do jogo.

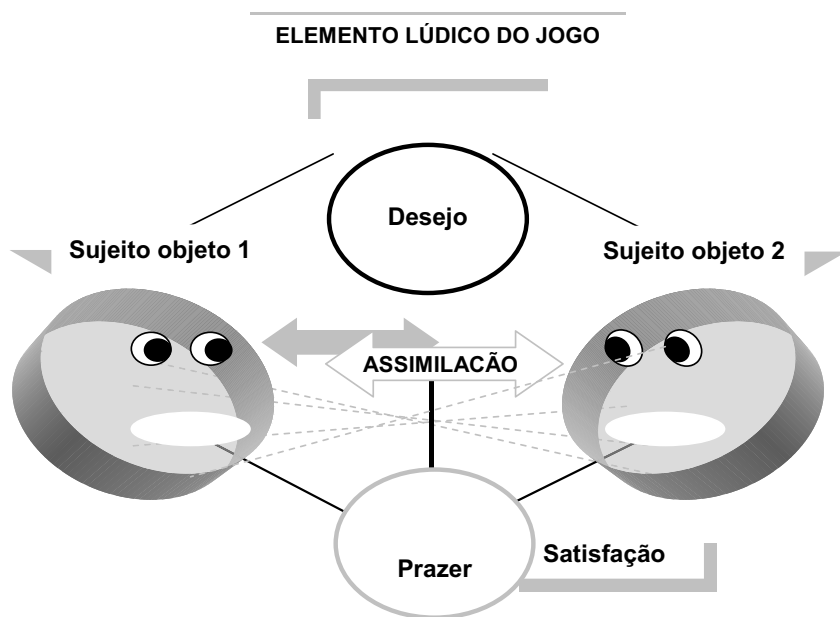


Figura 16 – fonte: Nossa interpretação a partir dos conceitos teóricos apontados entre Piaget e Freud em: FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992.

Nossa explicação sobre a figura 14 nos obriga a dizer que o princípio de acomodação descrito por Piaget não aparece apenas o de assimilação. Entretanto, mesmo que implicitamente à figura 16 a acomodação sugere um efeito paralelo ao de assimilação. Desta forma, se por um lado temos a assimilação como sinônimo de pulsão de vida expressa por meio do desejo em busca de uma satisfação prazerosa, por outro para que possamos visualizar a acomodação na figura 16 devemos apenas imaginá-la como um **estado**, pois como afirma Hans G. Furth (1992: 84) “en la acomodación está sobre (los objetos de) las acciones. El conocimiento en la acción es cosa de dos: el agente (el sujeto) y (el objeto).

Esse estado sobre o qual nos referimos, está ligado a um resultado que, paralelamente a assimilação, deve equilibrar o indivíduo. Qualquer que seja a tendência desmesurada de uso tanto de um, como do outro (assimilação / acomodação) afetará o equilíbrio e, com efeito, o desenvolvimento do conhecimento.

3.3.2. O Jogo simbólico

Antes de começar nossa aproximação sobre o jogo simbólico, precisamos primeiro explicar nossa elipse sobre a teoria de Piaget, pois não nos referimos à um tipo de jogo que se inicia ainda na fase sensório-motor denominado por Piaget como “jogo de atividade ou jogo de exercício”. Basicamente esse tipo de jogo não traz consigo a necessidade de um elemento lúdico intencionado, mas somente uma satisfação contida no próprio ato de funcionamento de tal atividade, por isso Jean Piaget (1977: 153) nos diz que: “tan sólo la función diferencia estos juegos: ejercen sus estructuras, por así decirlo, en al vacío, sin outro fin que el placer mismo del funcionamiento”.

Desta forma, dizemos que este tipo de jogo de atividade não busca um elemento lúdico representativo— como será no caso do jogo simbólico— portanto, não nos interessa. Aqui neste trabalho, concentraremos com mais interesse ao segundo tipo de jogo, pois o que nos interessa de fato é o valor estritamente simbólico que nos classifica como humanos: nossa capacidade de imaginação e nossa capacidade de construção de conhecimento por meio de símbolos os quais servem para representar uma realidade ausente.

Em outras palavras, é por meio da produção imagética que o conhecimento de manifesta e se organiza, pois de acordo com Alfredo Saldaña (2003: 41) uma imagem: “es siempre lo que es en sí misma a la vez que el signo, la huella, el referente de otra cosa, el excedente de aquello con que há sido fundada, la escritura de una mirada”.

Como diria Aristóteles sobre a *alma*: a imaginação não é outra coisa se não uma mescla de sensação e intelecção destinada à condução e a retenção do ausente. Desta forma indo diretamente ao assunto pretendido aqui, devemos dizer que: o jogo simbolico contrariamente ao jogo de exercicio— que nao requer uma estrutura de pensamento intencionalmente representativo— o símbolo implica qualitativamente na representação de um objeto ausente.

A formação do símbolo por meio dos mecanismos prioritários de assimilação ainda na fase da construção do objeto aciona, em sua fase seguinte de simbolismo, outros esquemas de assimilação responsáveis por traduzir os objetos ausentes sobre a forma de símbolos. Por sua vez, esses símbolos, ou melhor, esses atos simbólicos, pois estamos falando de uma ação construtora de realidade. Assim, seguem a seguinte ordem, de acordo com Hans G. Furth (1992: 92): “los tres actos simbólicos más importantes son los gestos (por ejemplo, el juego), las imagenes simbólicas (por ejemplo, la fantasía) y la comunicación simbólica (por ejemplo, la lenguaje)”.

Todos esses atos simbólicos estão relacionados diretamente com o caráter lúdico intencional do desenvolvimento do jogo simbólico. O realismo infantil nessa fase simbólica qualifica-se melhor por ser uma busca de libertação de si mesmo, pois afirma Jean Piaget (1977: 168):

Lo que busca [el niño] es simplemente utilizar libremente sus poderes individuales, reproducir sus acciones por el placer de darse ese espatáculo a sí mismo y a los otros; en síntesis, desplegar su Yo y asimilarle a esté sin limitaciones lo que ordinariamente es acomodación a la realidad tanto como conquista asimilativa.

Uma vez o símbolo tenha sido constituído em sua generalidade, imediatamente se desenvolvem múltiplas combinações as quais funcionam como se o sujeito reproduzisse e prolongasse o real, pois o símbolo imaginativo nao é outra coisa se nao um meio de expressão e

de extensão o qual busca ser maiores em combinação do que suas formas unitária cujo fim está em si-mesmo.

Desta forma, os personagens criados por meio do jogo simbólico sobre a forma ficcional infantil, nada mais são do que espectadores de uma auto-expressão a qual busca uma libertação do (Eu) por meio da experiência lúdica descompromissada com a representação fidedigna das regras sociais, como afirma Jean Piaget (1977: 181) “en particular, los personajes ficticios que el juego permite al niño darse por compañeros no adquieren existencia sino en la medida en que sirven de auditores benévolos y de espectadores para el Yo”.

Desta forma resta-nos perguntar por que esse tipo de construção simbólica é acionada, principalmente nos atos simbólicos referentes ao jogo e as imagens simbolicas? A resposta encontramos em Hans G. Furth (1992: 94) ao citar as concepções de Freud sobre o objeto psicológico na formação do símbolo:

Para Freud, como sabemos, el objeto no significa nunca una cosa como tal sino un objeto psicológico [...] En torno a los dos años, los niños han desarrollado su estructura de conocimiento hasta un punto tal que el conocimiento en la acción puede separarse de la acción presente; este es el origen del objeto como objeto de conocimiento ppropriamente dicho. Tomando esto como punto de partida, mi argumento prosigue de la siguiente forma: cuando el objeto es invertido con libido, éste se convierte en un símbolo.

Tanto o objeto quanto o símbolo já são por direito uma realidade construída mentalmente os quais necessitam que o conhecimento seja coordenado tanto por meio dos aspectos verossímeis relacionados ao significante e ao significado, como também por meio dos aspectos não verossímeis concernentes a energia motivadora da representação de uma realidade ausente. Por isso, dizemos que todo símbolo representa a materialização de um desejo.

Em resumo, a construção do jogo simbólico se apresenta numa escala evolutiva que parte do objeto ao símbolo em busca do efeito lúdico em sua utilização. Portanto, esse processo de utilização lúdica dos símbolos como forma de conhecimento que mistura a afetividade ou seja, o desejo e a lógica da assimilação e da acomodação faz com que: a imaginação seja o instrumento pelo qual o jogo simbólico se manifesta e não exatamente pelo seu conteúdo.

O símbolo para construção do realismo infantil ganha uma função prolongada como instrumento de mediação que as crianças o utiliza para assimilar o real. Portanto, é por meio de seus desejos e seus interesses que o símbolo prolonga o exercício como estrutura lúdica e que, por isso, não constitui em si-mesmo como uma atividade isolada sem interesse de transcendência.

Dito de outra forma, o processo de simbolização consiste em fazer a *relação* entre um objeto construído ativamente e um plano imaginário. Desta forma, a simbolização se efetiva quando a criança deseja intencionalmente uma representação mental do objeto. Mesmo que estejam ausentes pontos lógicos da forma de pensar adulta, o que interessa realmente, mais do que o significante, ou seja, do que o objeto em si, interessa o prazer da representação lúdica. O símbolo, portanto, tratado como conceito pode ser entendido como um esquema pré-existente cuja noção básica encontra-se muito além dos próprios mecanismos rudimentares de desenvolvimento sensorio-motores. Desta forma, afirma Jean Piaget (1977: 226) que:

Cuando ha aprendido a balancear un objeto, el niño de pecho balecea otros; este esquema generalizado es el equivalente funcional del concepto, porque cada uno de estos casos particulares se integra en el caso general de las cosas para balancear.

Encontram-se, portanto, nesse aspecto de preexistência simbólica, suas raízes ficcionais engendradas fortemente por meio do uso exacerbado— como já apontamos— dos atributos assimilativos sobrepostos aos de acomodação. Em outras palavras, a construção ficcional da realidade por meio do símbolo, consiste na substituição metafórica de uma coisa por outra, pois qualquer coisa pode funcionar como substituto ou metáfora ficcional de determinado objeto. Assim, as coisas somam-se às causalidades do jogo simbólico ao mesmo tempo que são subjetivamente manipuladas por meio do pensamento pré-lógico infantil³.

Portanto, para que houvesse um princípio de objetividade determinante seria necessário que tanto o processo de assimilação quanto o de acomodação estivessem em equilíbrio com relação às coisas e aos sujeitos. Com efeito, é justamente esse princípio o que caracteriza todo o período intuitivo das crianças. Ou seja, um princípio que revela a jornada conflituosa pela qual o

³ Fase do pensamento no qual a criança concentra seu egocentrismo no mais alto grau da pureza subjetiva, pois sua capacidade assimilativa está em desequilíbrio com a acomodação.

processo de objetivação da natureza deve aparecer. A partir disso, as crianças deixam seus mundo intuitivo para ingressarem ao mundo lógico-racional dos adultos, onde devem encontrar respaldo de suas experiências por meio de códigos definidos e comuns aos outros sujeitos do grupo. Desse modo, tendo em consideração o princípio de desequilíbrio entre assimilação e acomodação no período intuitivo evidenciada por meio do jogo simbólico ficcional infantil, podemos representar da seguinte forma:

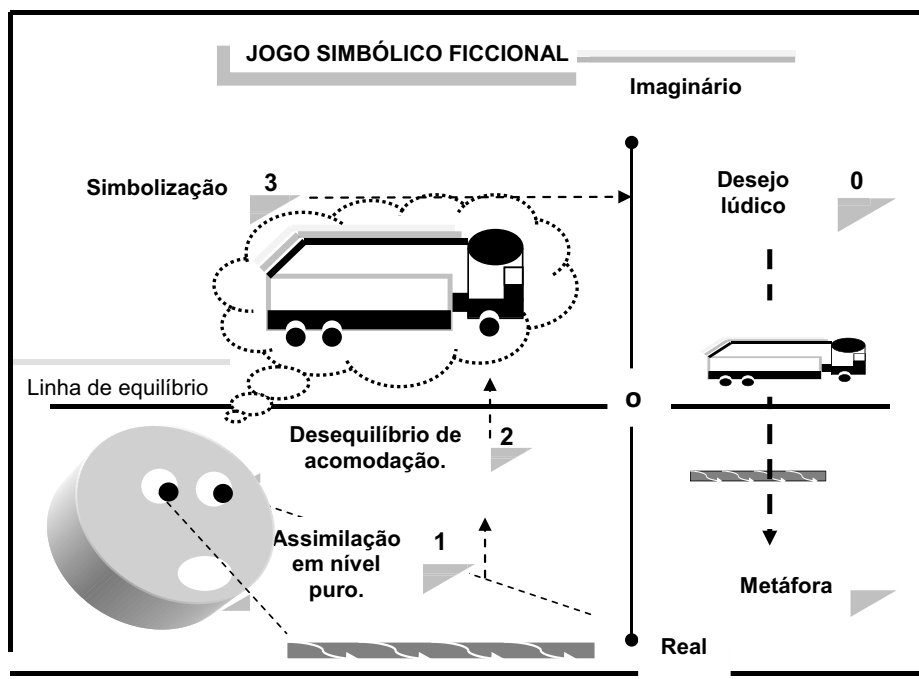


Figura 17 – fonte: Nossa adaptação a partir de: PIAGET, Jean (1977: 221-228) *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de Cultura Económica, a partir de: FURTH, Hans G. (1992: 98-100). *El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget*. Madrid, Alianza.

Explicando a figura 17 temos de um lado a iniciação simbólica por meio do desejo lúdico em representar um pedaço de madeira por um caminhão. A combinação desses dois elementos sugere uma abertura que ocorre por meio da supremacia dos esquemas assimilativos sobre os esquemas acomodativos. Por sua vez, essa supremacia assimilativa ocasiona um desequilíbrio; fazendo com que, desta maneira, o pedaço de madeira seja de fato no momento lúdico do jogo o caminhão real.

Com efeito, a metáfora criada entre o pedaço de madeira e o caminhão está inscrita em nível máximo do imaginário egocêntrico da criança que encontra no pedaço de madeira o instrumento *perfeito* (feito para) a simbolização do seu protótipo de caminhão real, ou como afirma Freud (1925: 14) “la reproducción de la imagen de una precepción no siempre es una repetición fiel, puede verse alterada por omisión o cambiarse mediante la fusión de distintos elementos”.

Em outras palavras Jean Piaget (1977: 228) afirma que a criança que joga certamente não crê, desde o ponto de vista da crença socializada, no conteúdo de seu simbolismo, entretanto que isso não a impede de pensar, portanto, é precisamente isso que faz com que o simbolismo se torne um tipo de pensamento egocêntrico, pois a criança crê no que vê e sente.

3.4. O JOGO SIMBOLICO DO INCONSCIENTE.

O jogo simbólico, como vimos, busca um efeito lúdico promovido por meio do desejo de representação mental de um objeto ou realidade ausente. Nesse contexto, podemos dizer que: existe uma predominância de fatores inconscientes assimilativos em detrimento de fatores conscientes de acomodação, pois como afirma Jean Piaget (1977, p.237):

Si la acomodación del pensamiento es en general consciente, porque la consciencia surge con los motivos de los obstaculos exteriores e interiores, la asimilación, aún racional, es casi siempre inconsciente.

Desta forma, é normal que o jogo simbólico lúdico seja também denominado como jogo de ficção, pois o processo assimilativo que ele se baseia com maior intensidade estreita os níveis inconsciente de simbolização, mesmo que não completamente.

Porém, para que possamos ter um entendimento mais amplo do jogo simbólico, devemos as contrapartes complementarias que compõem sua estrutura de funcionamento. Então, para isso, recorreremos aos símbolos cuja manifestação dá-se inconscientemente em sua formação e que a partir do paulatino contato consciente poderão ser destacados e interpretados, pois como se sabe

um símbolo carrega consigo sempre uma porção consciente e outra inconsciente, como afirma Jean Piaget (1977: 235):

Todo símbolo es a la vez consciente bajo un ángulo e inconsciente bajo el otro, tomando en cuenta que cualquier pensamiento, aun el más racional, es siempre también a la vez consciente e inconsciente.

Desta forma, podemos notar a estreita relação existente entre o jogo simbólico consciente (jogo de ficção) e o jogo simbólico que se manifesta a partir do inconsciente, este último relacionado diretamente as relações afetivas. Por isso, nos explica Jean Piaget (1977: 232-233) que:

Tanto es así que el símbolo servirá menos a la expresión de los pensamientos impersonales del lenguaje intelectual, que a la de los sentimientos y experiencias vividos y concretos, o sea, al lenguaje afectivo.

Os símbolos do inconsciente, portanto, por serem motivados afetivamente revelam os desejos reprimidos e duvidosos sobre o tecido do campo imaginário afetivo das crianças em todos os estágios de desenvolvimento simbólico.

Entretanto, a relação desses símbolos inconscientes não deixa de relacionarem-se com o campo consciente dos símbolos lúdicos ficcionais. Em outras palavras, o pensamento simbólico e o pensamento de uma criança ambos apresentam analogias com o pensamento simbólicos do inconsciente, inclusive este último chega a trabalhar como intermediário entre o pensamento racional e irracional.

3.4.1. O simbolismo do sonho infantil.

O princípio metafórico descrito na figura 15 demonstra como os esquemas assimilativos projetam-se conscientemente sobre os esquemas acomodativos provocando, com isso, um desequilíbrio entre as tensões do real e do imaginário. Por tanto, se diz que nesse processo metafórico do jogo simbólico lúdico se produz numa escala consciente, mesmo –como já vimos– que seu valor assimilativo esteja associado ao inconsciente. O que realmente vai garantir o

caráter consciente do jogo simbólico lúdico será sua intencionalidade previa, ou seja, seu desejo lúdico de metaforização.

Com referência ao simbolismo inconsciente vivenciado por meio dos sonhos infantis, existe uma larga variação de símbolos secundários que não pertencem nem às condutas individuais e nem às significações da consciência; pertencem, contudo, a uma potencialidade psíquica livre a qual mistura consciência e inconsciência a uma só vez, pois no psiquismo humano não existe regiões delimitadas, como afirma Jean Piaget (1977: 236): “El inconsciente no es, pues, una región a parte del espíritu, porque cualquier proceso psíquico señala un paso continuo y sin cesar del inconsciente a la consciencia y vice-versa”. É, portanto, entre os símbolos, especialmente os afetivos do inconsciente que os aspectos assimilativos secundários do simbolismo infantil são formados os quais se alternam entre o interesses lógico— no caso do universo infantil que estamos estudando diríamos pré-lógico— e os valores afetivos intuitivos.

Assim, tanto os símbolos exclusivamente afetivos por onde transitam as assimilações secundárias em adição às condições acomodativas não resulta desde seu princípio numa questão de divisão especial psíquica, porém uma diferenciação de grau e de qualidade que opera livremente por meio da mente infantil, livre de valores determinantes dos códigos impregnado. Com efeito, a Intencionalidade é o elemento que exerce papel fundamental na construção de um simbolismo afetivo guiado por meio da intuição lógica-afetiva.

Em outras palavras, a esse processo de simbolismo afetivo ao que nos referimos pode facilmente ser substituído por meio do entedimento dos Esquemas (*Schemes*) proposto por Jean Piaget (1977: 237) ao referir-se ao natural processo de integração psíquica. Tais esquemas são responsáveis por ordenar e classificar o pensamento simbólico intervenindo para isso, tanto a parte inconsciente como consciente do psiquismo humano. É, portanto, a partir desse processo que valores e conceitos sobre temas e objetos básicos são construídos empiricamente por meio da intencionalidade onde operam forças tanto conscientes quanto inconscientes na construção da realidade intuitiva.

Existe nesse princípio de simbolização afetiva três grupos particulares de símbolos lúdicos os quais estão qualitativamente diferenciados. O primeiro surge a partir do interesse que

o sujeito experimenta em explorar seu próprio como, por exemplo, a sucção e a excreção. Depois surgem os símbolos lúdicos inconscientes relacionados aos sentimentos familiares básicos como, por exemplo, o amor, ciúmes e agressividade. E, finalmente, existem os símbolos relacionados ao que se refere às preocupações centradas sobre o nascimento dos bebês, ou seja, um interesse pelos mistérios da existência, do sexo, e da construção do mundo.

De certa forma, o que se sabe sobre a presença desse material simbólico nas crianças, está compreendido e analisado por meio de terapias médica-pedagógicas as quais buscam saber sobre o que contém em particular tais símbolos e por que seu universo de entendimento e significação ultrapassa o próprio entendimento acerca dos símbolos lúdicos primários. Entretanto, vale dizer que Piaget teve bom cuidado nesse entendimento ao tratar desses tipos de símbolos lúdicos que provêm do consciente e inconsciente de forma não discriminada. Essa indiscriminação existe porque o conteúdo desses símbolos se relaciona diretamente ao 'Eu' do sujeito de forma regressiva ou ainda alcançando esquemas afetivos relativamente permanentes.

A diferença que se traça entre os símbolos lúdicos primários e os secundários consiste basicamente na intencionalidade infantil. Enquanto nas formas primárias de símbolo lúdico a intenção de representação afeta o "Eu" por assimilar o real cuja expressão simbólica dar-se unicamente por meio de aspectos específicos relacionados com o objeto representado, ou seja, será, portanto, a intencionalidade do jogo sobre um desses aspectos específicos do real que importará para ser simbolizado. Ao contrário disso, os símbolos secundários que se manifestam a partir do inconsciente, constituem-se num jogo que não dependem dessa intencionalidade consciente, pois se tratam de preocupações íntimas e contínuas que afetam os desejos mais secretos e, com frequência, inconfessáveis que entraram em comunicação com o real. Com efeito, o que esse tipo de simbolismo pode evocar se resume na manifestação do desejo integrado totalmente a uma crença.

Portanto, sobre esse aspecto de manifestação de desejo, seja em forma de sonho ou pesadelo, o simbolismo do jogo inconsciente consiste numa aproximação muito íntima dos jogos de ficção. Porém, ao contrário disso, os jogos inconscientes levam o indivíduo a uma crença profunda sobre o que se sonha. A ficção, por sua vez considera relativa seu poder de crença, como diz Jean Piaget (1977: 249):

En una palabra, en su estructura simbólica como en su contenido, el sueño infantil aparece como vecino cercano del juego de ficción. Es inútil insistir sobre las diferencias que se sobreentienden. El dormiente cree en lo que sueña, mientras que en la creencia en la ficción permanece muy relativa.

Como havíamos já apontado a diferença entre ambos os tipos de jogos (primários e secundários) se apresenta por meio da intencionalidade, pois a fabricação do jogo é controlada muito mais por meio da intencionalidade, enquanto a do sonho arrasta o sujeito muito mais além do que agrada a consciência.

Em outras palavras, temos de um lado a intencionalidade como o critério determinante na diferenciação do jogo inconsciente cuja crença se configura integralmente e; do outro temos o jogo lúdico de ficção cuja crença se apresenta mais como uma possibilidade, pois de acordo com Maria A. P. García-Tuñón; Rogelio M. Rubio (2005: 51) “el juego simbólico, por encima del despliegue enérgico cumple una función significativa que implica una intencionalidad y un poder creativo instaurador de campos de posibilidades.”

3.4.2. O símbolo como desejo.

Ao estudar os símbolos, Freud levava em consideração a formação dos símbolos de forma muito restringida. Sua concepção, portanto, de símbolo consistiam em imagens internas que somente de forma indireta ou figurativa se poderia encontrar relações com seus significados e que dessa forma poderia também transcender as experiências pessoais de cada indivíduo.

A formação dos símbolos por meios dos esquemas do inconsciente, segundo as idéias de Freud comentadas por Piaget nos diz que: para a manifestação simbólica do inconsciente por meio dos sonhos é necessário que haja primeiro um afrouxamento gradual da direção do pensamento, isto é, deve existir uma forma de suspender a atividade de dominação do consciente para que haja um salto de uma evocação a outra.

Depois, com a gradual expansão desse relaxamento das tensões, se produz paulatinamente uma tendência natural de ativação da imaginação, ou seja, nesse momento o desejo de “ver” sobrepõe-se à razão. Com efeito, a partir desse processo inicial se projeta uma

serie de figuras que se misturam intrincadamente de forma que terminam por ocasionar sentimento que variam da comoção à repugnação sobre a forma imagética dentro de uma estrutura discursiva exatamente como pode ser o formato cinematográfico.

Esta imagens simbólicas, de acordo com Hans G. Furth (1992: 55) “estarían relacionados con fantasías sexuales y por generalidad, podrían explicarse sin investigar las asociaciones personales”. Esse aspecto, portanto, sobre as imagens oníricas consiste no ponto de aproximação dos pensamentos de Jung quem particulariza ainda mais tais imagens conhecidas como arquétipos vistos ainda no capítulo 3 desta pesquisa.

Entretanto, mesmo que haja esse ponto em comum entre Freud e Jung, ainda assim, não diminui suas grandes diferenças teóricas. Se por um lado Freud achava inconcebível a existência de esquemas natos de simbolização da forma que trata Jung em suas teorias sobre o inconsciente coletivo, pois Jung eram justamente tais esquemas que coordenavam as imagens simbólicas provenientes de um passado ancestral. Desta forma, por reconhecer a originalidade de ambos, Piaget condensa sua teoria dos esquemas ambos os conceitos para explicar a construção dos símbolos oníricos infantil.

De volta ao tratamento do sonho como desejo como estávamos comentando anteriormente, podemos afirmar que o sonho é sempre a realização de um desejo, por isso ao citar as teorias de Freud, Jean Piaget (1977: 251) nos diz que: “el sueño es siempre la realización de un deseo, pero el contenido aparente de los sueños encubren un contenido latente del que no es más que la trasposición simbólica”. Por isso dizemos uma imaginação onírica resulta no processo de simbolizacao do objeto. Um processo capaz de presentificar por meio das sensacoes tanto a um objeto ausente quanto a um objeto idealizado. Com relacao ao objeto ausente nos referimos aos objetos que tomaram forma perceptiva na mente do sujeito, mas que por algum motivo deixo de fazer parte de seu cotidiano do sujeito.

Por fim com relacao ao objeto idealizado, nos referimos aos objetos que nunca participaram efetivamente do cotidiano, mas que recebem uma dose large de intencionalidade para sua presentificacao no cotidiano. É muito comum que as crianças nesse periodo intuitivo sonhem com sus pais que dormem no quarto e por isso, tratam de presentificá-los por meio de

seu inconsciente onírico para poder equilibrar uma necessidade real do cotidiano. Com relação aos objetos idealizados podemos dizer como tais são impulsionados por energias que buscam o equilíbrio e o desenvolvimento de experiência, seja por meio da supressão de más experiências ou por meio da prolongação de experiências que lhes sugerem prazer. Por isso, citamos como exemplo, os traumas, complexos, desejos, aspirações para explicar que o jogo do pensamento onírico serve às necessidades e condições reais do cotidiano do sujeito, sejam arquetípicas ou imediatas do contexto que se vive.

Deste modo, para justificar o que Jung dizia sobre os esquemas natos, dizemos que de fato uma estrutura profunda da psique humana existe, uma espécie de impronta que impulsiona o organismo humano a descobertas, a defesas contra os mistérios da vida e, assim, abre caminho a novas possibilidades de melhoria de vida. Tudo isso corresponde ao mecanismo mais primitivo que possuímos e que, por isso, devem obedecer esquemas novos, menos profundos que são construídos ao longo da vida do sujeito. Tais esquemas novos, sobre os quais fazemos referência, relacionam-se ao tipo esquemático proposto por Freud.

Assim, concordamos com o tipo esquemático que trata Piaget, por considerar tanto a existência de esquemas natos (Jung) como de esquemas novos (Freud) na construção da realidade onírica e, assim, na representação dos conflitos tanto cotidianos como arquetípicos do sujeito.

3.4.3. Transformação⁴ e condensação.

Em regras gerais, a interpretação dos sonhos formou um autêntico e poderoso caminho de desenhar o funcionamento do inconsciente, por isso o desejo como a energia motivadora para qualquer manifestação simbólica, encontra nas teorias de Freud duas tendências gerais que classificam as imagens oníricas, tendências estas que Freud as denominou como transformação e Condensação. De acordo com Hans G. Furth (1992: 57):

⁴ Nas citações em castelhano esse termo se refere ao “desplazamiento”.

El desplazamiento se refiere a todo tipo de transformaciones en el espacio, el lugar y los acontecimientos; más concretamente, a la separación del afecto de la imagen apropiada y las inversiones, [...] de lo negativo a lo positivo o de lo ativo a lo pasivo.

Consiste, portanto, numa inversão desejada que cobre um manifesto inconsciente de transformação, mas que ainda existe certa participação consciente em sua significação. É justamente esse contato entre estímulo (emoção) com a consciência (desejo, sentimento) que gera o “desplazamiento”, ou seja, consiste num manifesto onírico que ainda não entrou em contato direto e integrado com o inconsciente.

Por outro lado, Freud se refere à tendência de condensação como uma *sinédoque* a qual entra em funcionamento quando uma parte da imagem tem múltiplos significados. Nesse processo de condensação se qualifica naquilo que Freud estimou como a comprovação na qual a psicologia inconsciente opera de forma mutio diferente da mente consciente e lógica. Por isso, Hans G. Furth (1992: 57) mais uma vez afirma que: “Freud [...] observó concretamente que el inconsciente no conocía ni la negación ni la demora de la significación: expresar un deseo significa expresarlo como si hubiese sido satisfecho”; ou como afirma Jean Piaget (1977: 252) “un simbolismo no es, pues, nunca simple y hay siempre *polisimbolismo* por el hecho de las significaciones múltiples que resultan de este encaje de las tendencias y de los conflictos”.

Portanto se quisermos distinguir e apontar os aspectos mais importantes do pensamento de Freud na descrição da afetividade infantil, devemos primeiro apontar o aspecto classificatório das etapas do desenvolvimento afetivo infantil e, em seguida: apontar a existência da continuidade subjacente afetiva existente entre as novas assimilações e as situações passadas (resentes ou antigas) registradas como uma memória do inconsciente.

Com efeito, são esses aspectos freudianos que coincidem com as teorias de Piaget, pois se analisarmos o que diz Jean Piaget (1977: 254) veremos suas similaridades de forma bem clara, a saber: “la inteligencia pasa también por etapas y éstas corresponden también en líneas generales, a las del desarrollo afectivo”. Portanto, falamos de um desenvolvimento psíquico que conta tanto com os aspectos biológicos lógicos (esquemas), como aspectos afetivos (inconsciente) na construção de um universo humano e que, por isso, necessário para que se desenvolva todo sua estrutura cultural.

Dessa forma, por meio de símbolos desenvolvem-se relações que partem desde a formação do objeto até a construção de símbolo determinado na representação de um objeto ausente. Essas relações iniciam rudimentarmente na fase sensório-motor e logo em seguida tomam forma mais definida na fase pré-operatoria por meio dos jogos simbólicos lúdicos (ficção), passando em seguida a outros tipos de jogos mais envolvente cuja participação inconsciente toma o fundo das conexões.

Por isso, a combinação das conclusões que tratam do simbolismo inconsciente comparado aos processos do pensamento infantil se destacam sobretudo, por buscar um conjunto de equilíbrio mental o qual possibilita positivamente uma relação lúdica entre o jogo simbólico e o simbolismo inconsciente.

Desta forma, o jogo simbólico por ser uma produção direta da assimilação com o objeto, se produz, assim, um distanciamento do real ao “Eu”. Com efeito, ao passar dos tempos a criança tenderá a uma adaptação a qual requererá uma reintegração das partes que formam a inteligência como um todo. Contudo, o símbolo consciente por ser uma dessas partes reintegradas, surge de forma diferenciada na construção de uma imaginação criadora. Em outras palavras, diríamos que cada uma dessas relações corresponde ativamente aos elementos que condicionam a formação do simbolismo inconsciente com a contante influência assimilativa dos símbolos construídos por meio dos jogos lúdicos.

Os aspectos da vida afetiva e da vida intelectual, portanto, consistem em numa adaptação contínua estabelecidas por meio dos desejos e interesses emados do inconsciente, enquanto é a partir de suas ações que a inteligência constrói suas estruturas gerais.

Portanto, em uma só palavra, diríamos que tal relação consiste num processo constante na busca da adaptação da vida afetiva com a vida intelectual e que, por isso, são os esquemas assimilativos afetivos que engendram a vida afetiva, pois sendo adaptação a vida afetiva supõe igualmente uma assimilação contínua das situações presentes às situações anteriores. Desse modo, são essas assimilações anteriores que engendram a existência dos esquemas afetivos responsáveis em sentir ou reagir de forma estável e equilibrada.

Entretanto, para Piaget esses esquemas afetivos ainda haveriam que concordar com certos esquemas de acomodação conciente para que o individuo pudesse equilibrar-se.

Desta forma, na medida em que se estabelece o equilibrio entres os esquemas afetivos de assimilação e de acomodação, se pode, finalmente, se falar que o individuo entrou em equilibrio afetivo cuja regulação das emoções está compreendida sobre formas conscientes de regulação.

4. LITERATURA INFANTIL MÁGICO-REALISTA E SUA REFERÊNCIA CONCEITUAL

Começaremos este capítulo endagando-nos a respeito do tipo de relação existente entre literatura infantil e cinema. Tentaremos aqui explicar os principais elementos capazes de atestar uma razoável justificativa para esse tipo de relação; uma relação capaz de potencializar os recursos estéticos de recepção e decodificação infantil dentro do contexto simbólico pertencente ao universo infantil dos 4 aos 8 anos de idade.

Portanto, ao declarmos a existência desse universo particular infantil e sua real aproximação e similaridade à estética literária e cinematográfica podemos atenciar os leitores de que isso só é possível graças às conexões de profunda similaridade encontradas em três pontos complementares, saber: a literatura infantil mágico realista, o cinema infantil e estética do realismo infantil. Por um lado já sabemos que esses três elementos estão conectados por similaridade à estética primitivista, por outro nos resta responder a pergunta: que estruturas são essas?

Para responder essa pergunta, devemos nos lembrar dos capítulos anteriores desse trabalho quando abordamos as características comuns do Realismo Mágico. Sabemos a princípio que as origens desse tipo de realismo fundamentam-se sobre questões muito anteriores a sua relação como expressão artística do realismo mágico da literatura.

Ainda, após ter essas considerações manifestadas, devemos lembrar-nos da comparação que fazemos sobre os rasgos primitivistas tanto do Realismo Mágico como do Realismo Infantil como tipos realísticos que escapam a forma mimética do realismo tradicional. Assim, passamos a encontrar a partir do Realismo Mágico a prevalência de valores conceituais simbólicos sobre os valores perceptuais lógico-referenciais. Em outras palavras, para responder essa pergunta em uma só linha dizemos que essas estruturas comuns consistem basicamente: num processo comum da construção do objeto, ou seja, no próprio processo da construção da realidade humana a qual é construída tanto logicamente, como afetivamente e que, por isso, expressa-se simbolicamente por meio de textos.

Portanto, somente a partir do entendimento a respeito dos valores comuns tanto do primitivismo do realismo mágico literário, como do realismo infantil percebemos que: ambos os realismos possuem valores estéticos semelhantes cujos valores mágicos de percepção do mundo representam um de seus valores mais abundante. Esses valores mágicos sobre os quais nos referimos estão fundamentados sobre a concepção primitivista da construção da realidade e não na pejorativa conceitualização feita por meio das ciências experimentais que tratavam o termo: magia, como um termo que representava a transformação da realidade por meio de forças sobrenaturais.

Nesse trabalho, tentamos recuperar o valor da “Magia” do primitivismo como uma forma de construção da realidade. Com efeito, o realismo infantil, por possuir os mesmos valores estéticos, também pode ser mencionado como uma forma mágica de realismo a qual possui uma variação qualitativa durante o processo evolutivo das crianças. Em uma só frase afirmamos: que é graças aos valores estéticos do “Realismo Mágico”— existentes tanto na literatura quanto na infância— podemos realmente fundamentar a contextualização da jornada mítica do herói como um contexto arquetípico relacionado simultaneamente aos dois tipos de realismos.

Por sua vez ao falarmos de literatura temos inevitavelmente que comentar que o cinema e, todos seus recusos de imagem e som, apresentam-se como uma forma extensiva da literatura. Por isso, o cinema torna-se um texto “perfeito” (*feito para*) na representação do discurso literário infantil, pois o cinema— assim como outras mídias de som e imagem— é capaz de ilustrar elementos pertencentes ao imaginário infantil e, com efeito, ajudam na docodificação dos relatos apresentados em cada história.

Se por um lado temos a literatura infantil e sua indubitável riqueza de elementos estéticos herdados diretamente da cultura popular (lendas, contos, danças, poesia de rimas, mitos, dentre outros), por outro lado temos o cinema que se apresenta como um Texto cultural amplamente presente no cotidiano infantil e que, assim é capaz de representar e ampliar a força literária dos textos infantis.

Na tentativa de validar o cinema como forma textual de maior poder alegórico e dramático na representação do realismo infantil, não queremos desprezar aqui o valor

indiscutível dos livros e da leitura como recursos de aprimoramento e de construção psíquica durante todo o desenvolvimento infantil; pelo contrário queremos apenas mostrar que os aspectos e conceitos de Literatura vão muito mais além do mero atributo físico dos livros como suporte de registro.

Desse modo, ao longo deste capítulo na tentativa de explicação da relação entre: cine, literatura infantil e o universo mágico realista infantil, indiscutivelmente encontraremos questões as quais nos desvelarão as nuances entre o texto literário em forma de livro e o texto literário em forma cinematográfica. A partir disso, poderemos conhecer de que forma um contribui sinergicamente na construção do outro. Além disso, descobriremos de que forma o universo infantil mágico realista é representado por meio do contexto de um tema mítico comum, já discutido no capítulo anterior: A Jornada Mítica do Herói (M.H.J.).

4.1. INFÂNCIA E LITERATURA

A história da literatura infantil está marcada por uma profunda e indubitável relação preconceituosa de épocas nas quais infância e literatura infantil pareciam ser algo de risadas e ao mesmo tempo de uma profunda indignação por parte dos intelectuais nos séculos que antecendem a ascensão burguesa no cenário econômico europeu.

Falar de literatura infantil antes do século XVIII não poderia ao menos ser aceito, pois nem a mesmo uma diferenciação clara das etapas do desenvolvimento psíquico humano havia sido planificada. Em outras palavras, o conceito de infância naquela época não existia. As crianças não passavam de pequenos homens e mulheres que deveriam a todo custo sair daquela fase obscura sem rendimento produtivo.

Existem inúmeras obras que tentam resgatar a história da infância e que teorizam sobre ela, mostrando assim sua dinâmica ao longo dos tempos. Nas abordagens de Philippe Ariés (1987), é feito um estudo cronológico sobre o regime familiar a partir da Idade Média. Tais estudos mostram que até o final do século XVII a arte medieval não reconhecia a infância como elemento digno de representação artística. Dentre os períodos mais severos de não reconhecimento da infância na Idade Média catalogados por Ariés estão compreendidos entre os

séculos anteriores ao XIII. De acordo com os dados obtidos por meio das investigações históricas de Aries ficou claro que somente a partir do século XIII começa a aparecer evidências do início do reconhecimento da infância rumo à noção moderna de infância de hoje, pois afirma Phillipe Aries (1987: 59):

Partimos de un mundo de representación en el cual que se desconoce la infancia [...] ello sugiere que, en el terreno de las costumbres vividas, y no únicamente en el de una transposición estética, la infancia era una época de transición, que pasaba rápidamente y de la que se perdía enseguida el recuerdo [...] hacia en seculo XIII aparecen varios tipos de niños, algo más cercano al sentimiento moderno.

Portanto, somente a partir do século XIII, é que se pode falar realmente de um início prematuro de infância enquanto diferenciação da fase adulta. Nesse momento na história, de acordo Aries, para o reconhecimento da figura da criança como segmento especial do desenvolvimento humano se passa, portanto, por duas fases distintas. A primeira dessas fases é marcada por meio das representações infantis no contexto religioso.

Entretanto, essas primeiras aparições não traziam consigo as características de uma representação integral de uma criança. A primeira fase consiste na representação de adolescentes (pequenos homens) na forma de anjos. Desse modo, a aparição desse tipo infantil angelical se concentra no século XIV e perdura até os finais de *quattrocentos* italiano. São exemplos dessa fase de representação os anjos de Fra Angélico, de Botticelli e de Ghirlandajo, de acordo com Aries (1987).

A segunda fase de representação, ou o segundo tipo de criança será o modelo precursor de todos os tipos de crianças pequenas na história da arte: O menino Jesús ou a virgem menina, pois a infância estará relacionada ao mistério de sua maternidade e ao culto mariano. Dessa forma, no final da Idade Média as cenas de gênero infantil não se consagra à descrição exclusiva da infância, embora tivessem por meio das crianças seus personagens principais os quais nos sugere duas idéias de infância:

1ª idéia: Mostra que na vida cotidiana das crianças e dos adultos misturavam-se em reuniões de trabalhos, passeios e jogos, as crianças participavam dos mesmos jogos e brincadeiras dos adultos.

2ª idéia: Mostra que os pintores e escultores da época retratavam as crianças pela sua graça e beleza, ou seja, graças a crença da pureza infantil.

Portanto, os trabalho naquela época representava o meio pelo qual as crianças experimentavam a realidade. Ou seja, o conhecimento e as experiências estavam pautadas por meio de um contexto trabalhista e, assim, as famílias repartiam-se por meio dos ofícios desenvolvido por cada uma delas. Neste período também, existia o conceito de família, pois a organização familiar é um construto histórico e social, constituído gradativamente através de regras estabelecidas até chegar á organização monogâmica que se conhece como “normal” nos dias atuais.

Desta forma, até o século XVIII, a infância é vista como uma fase sem importância, os adultos não se apegavam ás crianças por considerá-las uma perda eventual. A visão de infância como uma etapa do desenvolvimento do ser humano, que tem características próprias, bem definidas é uma idéia moderna. Ela surge no contexto social e histórico da modernidade, com a redução dos índices de mortalidade infantil, graças ao avanço das ciências e ás mudanças econômicas.

Em outras palavras, o ponto de vista sobre infância como período o qual deveria as crianças estarem recobertas de cuidados e preocupação por parte dos adultos, parte de idéias que surgem somente com a modernidade. Desse modo, estudos sociológicos que apontam sobre a forma com que olhamos o período de infância confirmam que a infância— enquanto categoria social— **é construída socialmente e historicamente.**

4.1.1 A literalidade do desenvolvimento do pensamento infantil.

Ao longo das páginas anteriores viemos discutindo e apontado o quadro critic sobre o pensamento social com relação aos conceitos sobre infância e, com efeito, com relação aos conceitos sobre literatura infantil. Portanto, iniciaremos este subtópico reafirmando que por muito

tempo a literatura infantil teve uma consideração bastante pejorativa até o início do século XVIII¹, sobretudo acerca de questões estéticas ligadas ao eruditismo do uso da linguagem em épocas que antecedem a confirmação de um tipo literário voltado às crianças.

Entretanto, em dias atuais após tantas discussões sobre o quê de fato denomina a **literatura infantil**, se encontra uma grande e inquestionável dedicação por parte de autores e editores na produção de literatura infantil cujo público demanda maior atenção e maior adequação em seus produtos literários.

Não obstante, ainda que a literatura infantil tenha conquistado lugar prestigioso e de especial atenção por parte de todos os membros responsáveis por sua criação e produção, não podemos afirmar que tudo que encontramos disponível a venda no mercado às crianças sejam de fato **literatura**. Desta forma, a necessidade em desenvolver uma teoria capaz de aportar conceitos os quais fazem mistér tanto às necessidades nucleares referentes à infância, como as noções estéticas básicas na formação do que realmente podemos chamar de literatura infantil, se torna algo imprescindível de ser considerado no cenário científico. Portanto, para que o aspecto estético, assim como, a riqueza da linguagem literária seja preservado: se fez necessário a criação de uma teoria que relativiza as causas e alarga suas conseqüências de estudos a partir da determinação de seu objeto de estudo. Isto é, a partir do estudo de uma literatura direcionada e focada às especificidades estéticas, psicológicas e sociais as quais iminentemente fazem parte do imaginário e da realidade infantil.

Em outras palavras, são os recursos estéticos da literatura os verdadeiros elementos responsáveis pelo surjimento do desejo e do interesse das crianças em direção à **literaridade do Texto infantil**. Com efeito, o texto literário infantil deve considerar os desejos e necessidades íntimas das crianças por meio de seus instrumentos lingüísticos adaptados apropriadamente aos seus estágios de evolução psíquica.

¹ Aqui não consideraremos os contos de Perrault como literatura infantil referente ao século XVII e nem outras obras que permeiaram até o início do século XVIII antes dos irmãos Grimm, pois concordamos com Cervera (1991) que por um forte didactismo tais obras não possuíam uma clareza literária, mas sim um forte e expressivo didactismo moralista de sua época.

4.2. HERANÇAS FOLCLORISTAS DA LITERATURA INFANTIL

Indiscutivelmente a influência folclorista na produção de textos literários infantis marca presença ativa no que muitos autores considera como um dos primórdios deste tipo de literatura. Como sabemos o texto folclorista— o que inclui os contos, lendas, paródias e danças musicas, trocadilhos, rimas dentre outras— não era dirigido ao público infantil. De fato não existia um público definido com o mesmo sentido que temos de público hoje, porém se sabe que o conteúdo de tais textos folcloristas estava dotado de um contexto que fazia parte da consciência adulta popular. Entretanto, devido sua estética “*naive*” e por sua profunda aproximação à estética do universo infantil, se sabe que tais texto passaram a ser dirigidos também ao universos infantil.

Assim aos poucos, o texto folclorista começa a ser adaptado e segmentado aos interesses infantis. Esse processo se relaciona ao que Juan Cervera (1991: 69) denomina como “literatura ganhada” ou “herdada”. Cervera faz referência a estética folclorista do texto literário infantil que originalmente não teve intesão de ser destinada a infância, mas que por motivos de aproximação estética e pelo seu caráter lúdico houve uma natural apropriação de tais recurso na formação do que se conhece hoje em dia como literatura destinada à infância.

Para Enzo Petrini (1981: 33-34) o processo adaptativo que passa o texto folclorístico em atenção ao texto infantil se centraliza sobre o “maravilhoso” e na interpretação “*naive*” (inocente) da realidade. Desse modo, o conceito de magia deixa de ser uma mentira, e passa ser considerada como cosmovisão inocente onde o extraordinário é abordado como elemento possível de construção da realidade, em especial, da realidade infantil. Com efeito, o imaginário infantil é afetado sensivelmente por meio do texto folclorista.

Com efeito, depois da aquisição ou “herança” dos recursos estéticos do folclore, se deve falar de uma tipo literário **criado** para infância, pois os seus recursos estéticos sofreram algumas adaptações em seu discursso para que a infância se adpatasse à esse novo formato de texto literário.

Deste modo, tratar do imaginário infantil associando-os aos múltiplos aspectos estéticos do folclore consiste na revalorização de aspectos primitivistas da construção e explicação da própria realidade por meio da linguagem e seus instrumentos.

Tais instrumentos lingüísticos sobre os quais nos referimos estão intimamente conectados com a tradição folclórica encontrada por meio dos contos populares, a saber: danças, contos, mitos, lendas, paródias, rimas, chistes e outros tantos instrumentos que passaram a compor a estrutura mais profunda da produção literária infantil da modernidade.

4.2.1. O conto popular e o conto infantil

Por isso, a importância dessa influência folclórica ou popular se justifica por dizer que: os contos populares sempre, desde seu surgimento, desempenharam uma **função cognitiva concreta**, pois diferentemente das suas outras funções as quais se traduziram em poesia, novela e teatro. Sobre esse aspecto da relação histórica do conto, Marissa Bortolussi (1987: 6) comenta que:

A diferencia de otros géneros que desempeñaron una función íntimamente vinculada a necesidades históricas (tal, por ejemplo, el poema épico), el cuento perduró a través de la historia, de lo cual podemos deducir que esta función cognoscitiva, que algunos teóricos intentaron describir, representa una constante dentro del repertorio epistemológico del hombre.

Sem dúvida, a história da literatura nos revela muitos tipos de influência que os contos populares tiveram no desenvolvimento do que temos hoje como literatura destinada à infância. Por isso, Marissa Bortolussi (1987) nos ajuda a compreender algumas sutis diferenças sobre o Conto enquanto gênero o qual por de ser popular ou literário. Dessa forma, para entendermos a literalidade do pensamento infantil devemos primeiro entender de que forma o pensamento infantil está composto e, em seguida, entender por que meios passam.

Tanto para Marissa Bortolussi (1987) como para Juan Cervera (1991) a diferença dos dois tipos de contos (popular e literário) não existe somente por questões históricas, mas bem por questões estéticas diferenciadas sensivelmente. A respeito do conto popular, por exemplo, Bortolussi (1987: 7) explica que o conto popular é o mais antigo e o mais próximo das tradições primitivistas das sociedades míticas, os quais foram adaptados primeiramente por meio das obras

de Perrault no século XVII e, depois, reconstruídos por meio das obras dos irmãos Grimm no século XIX.

O destaque de tais obras está atribuída a valorização daquela função cognitiva concreta do conto, ao mesmo tempo em que, se atribui também— nesses dois casos concretos da história que vai do século XVII ao XIX— o interesse pelos atributos lúdicos que o conto possui. Desse modo, o conto popular está relacionado aos valores mais próximos aos valores pragmáticos míticos. Por outro lado, afirma Bortolussi (1987: 7) também que temos o conto literário iniciado e atribuído inicialmente a nobreza a partir de Don Juan Manuel com seu *Conde Lucanor* e por Bocaccio com seu *Decameron*. Tais tipo de contos estavam sempre produzidos com fortes conteúdos didáticos os quais levantaram para os quais foram suscitados várias questões enquanto sua validade e enquanto obra literária artística realmente infantil.

A grande diferença existente entre esses dois tipos de contos, como havíamos ditos antes, está mais relacionado às suas diferenças estéticas do que simplesmente cronológicas. O conto popular, dessa forma, é considerado por meio de seus valores primitivistas: o elemento decisivo na criação de um conto pertinentemente infantil. Enquanto o conto literário é conhecido apenas pelos teóricos como o ponto de partida do conto moderno, ou seja, a influência que os contos populares exerceram na criação de um conto infantil foi, sem dúvida, decisivo na orientação de uma criação literária destina à infância. Desse modo, e a respeito, dos contos literários, Marissa Bortolussi (1987: 7) afirma que:

Tras el apogeo del cuento moderno literario (propiciado por Poe, Hoffmann, Maupassant o Chevov), el cuento fue adquiriendo las características de algunos movimientos literarios y surgió una pluridad de cuentos (realistas, naturalistas, modernistas, expresionistas, de realismo mágico, etc.).

O que se presume a partir dessa dicotomia estética entre os contos populares e os contos literários é concentração de uma grande variedade estilística capaz de abrir caminhos tanto para aqueles que buscam leis e princípios para o estabelecimento de normas gerais como, para aqueles que refutam tais aproximações por reconhecer as dimensões do conto não seria possível, portanto, chegar a tal empreendimento de generalização teórica.

Essa pequena elipse feita sobre a diferenciação do conto enquanto gênero foi necessário, para podemos entender melhor de que forma a literalidade do pensamento infantil é refletida por meio de seus textos. Portanto, aclarado tais diferenças estéticas estamos de acordo com Juan Cervera (1991: 9) ao afirma que mesmo que seja por meio de argumentos sociológicos se torna impossível nos dias atuais não considerar a literatura infantil como um fenômeno digno de análise, seja pelo incrível volume de suas edições, seja pela a participação do grande número de pessoas envolvidas em suas gestões ou, mesmo pela transcendência de atividades capazes de valorar sua existência.

De qualquer modo, a literalidade do pensamento infantil torna-se a cada dia uma crescente realidade capaz de condensar por meio das contribuições primitivistas do folclore. Nunca a literatura infantil teve tão involucrada ao seu nicho de leitores como hoje em dia, graças à tais heranças estéticas primitivistas. Desse modo, transcrevendo literalmente o que Cervera (1991: 9) diz a respeito da nova valoração da literatura infantil com referência ao seu público leitor temos:

Cada vez se valora más el contacto da la literatura con el lector. Entonces la literatura sin dejar de ser un conjunto de obras con determinadas características, implica la potencia de comunicar al lector capacidad para revivir dichas obras. De suerte que cuando definamos la literatura infantil, tendremos que tener presentes las reacciones de sus lectores.

Para podermos entender bem o que é apontado acima temos por um lado que liberar-nos do entendimento generalista do universo literário dos adultos pelo qual autor e leitor encontram-se num mesmo nível de realidade. Por outro, também devemos pensar sobre a literatura infantil como um fenômeno próprio e independente do universo literário adulto para que, assim, não sejam criados os mesmos conceitos pejorativos característicos dos anos que antecederam a década dos anos de 80 do século passado, onde a maioria das críticas levantadas sobre a literatura infantil inclinavam-se e conduziam-se por meio de argumentos qualitativos comparados ao aspecto adulto de composição literária.

Um fato curioso sobre essa desmesurada tendência comparativa entre obra literária adulta e infantil nos afirma Margarita Casanueva Hernández (2003: 15) que na Europa o único país que realmente não tomou posições extremadas quanto às comparações entres os tipos de literatura foi

a Espanha. Por outro lado, ela também nos afirma que nenhum outro país, tais comparações foram tão cruéis como foram na Inglaterra e França. E por fim na tentativa de justificar tão comportamento espanhol frente a essa questão literária, ela nos diz que talvez a Espanha tenha posicionado-se de forma mais branda devido a falta de uma sólida teoria literária infantil y juvenil.

Somente, portanto, a partir dos movimentos de renovação pedagógicos presididos por Rosa Sensat e seus seguidores e, também a partir das instalações das grandes Bibliotecas públicas, assim como a partir da implementação de Centros de Investigação e Documentação: é que se pode dizer que se iniciou uma tentativa positiva de fixação de critérios de seleção e de real valoração dos livros infantis.

A partir disso um novo ponto de vista sobre o novo paradigma da literatura infantil a qual, nesse momento, importa mais saber suas finalidades do que inquietação de uma definição precisa. Dessa forma, a literatura infantil naqueles momentos passava basicamente por duas vertentes muito sensíveis e radicais as quais não versam uma mediação, pois de um lado se tinha o ponto de vista radical que tenta sucumbir o valor da literatura infantil ao plano de inferioridade comparado-a à suprema qualidade literária adulta.

Contrariamente a isso surge a idéia de abandono dos conceitos teóricos para poder conceber apenas os critérios práticos de animação a leitura, ou seja, este ponto de vista versava apenas questões relacionadas ao aspecto lúdico da literatura infantil. É evidente que pontos tão radicais de entendimento do texto infantil não satisfaça as reais necessidades infantis.

È, portanto, a partir dessa diferenciação radical que surge a dialética do surgimento da literatura infantil a qual, segundo Graciela Periconi (1983: 5): representa e se constitui num aspecto muito particular da literatura em geral, pois se situa em um ponto médio entre o tempo transcorrido e o tempo que desconhecemos. Resumidamente, esse entendimento sobre a literatura infantil torna-se, com efeito, um entendimento particular da literalidade do pensamento infantil o qual também se situa num ponto médio, ou seja, num ponto de mediação no próprio tempo e espaço. Variantes completares que se relativizam comparados a realidade adulta. Dessa forma a literatura infantil para Graciela Periconi (1983: 5) é:

Un acto comunicativo, de carácter estético, entre receptor y niño y un emisor adulto que tiene como objetivo la sensibilización del primero y como medio la capacidad creadora y lúdica del lenguaje, y debe responder a las exigencias y necesidades de los lectores.

Isso é especialmente importante aqui, pois também aponta Margarita Casanueva Hernández (2003: 15), que a partir da disputa entre esses dois pontos de vistas surge um ponto médio: capaz de sintetizar as anteriores sobre um marco teórico e prático comum.

De modo geral, a literalidade do pensamento infantil— revelado a partir desse ponto médio mencionado— traz consigo elementos ancestrais míticos os quais por continuidade mesclam-se ao pensamento infantil. Entretanto, se fosse somente por meio da inscrição de tais elementos míticos, talvez ainda não fosse possível uma comparação fidedigna à literalidade característica do pensamento infantil.

Portanto, o ponto mais importante pelo qual partimos Dara-se-a não exatamente no **quê**, mas, sobretudo, **como**. Em outras palavras, será por meio dos modos ou formas pelas quais tais elementos míticos se manifestam no texto literário infantil. De modo geral, o que de fato a literatura infantil leva em consideração na hora de adequar sua linguagem ao seu receptor consiste em:

a) primariamente reconhecer que todas as crianças possuem processo de desenvolvimento semelhante em meios naturais².

b) que a maior variação existente consiste no tipo de contexto no qual tais crianças se encontram durante seus estágios de desenvolvimento lógico-afetivo.

c) Por ultimo, que somente a partir dessas matizes de diferenciação contextual se pode falar de uma reagrupação dos contextos mais comuns os quais servem de base aos inúmeros escritos de ordem universalistas desde uma perspectiva realista própria da infância, ou seja, simbólico e conceitual³.

² A partir disso podemos preparar-nos com as inúmeras referencias feita a partir de Piaget.

³ Aqui talvez se pode explicar o motivo pelo qual as obras literárias atuais destinadas a infância e a adolescência concentram-se basicamente no gênero narrativo sobre a forma de conto ou de novela cuja participação da fantasia e da magia predominam misturados a referentes realístico.

Depois de feito este breve comentário sobre a necessidade de se ter uma teoria da literatura infantil queremos, ainda, apontar os aspectos primordiais da linguagem literária adaptados as questões íntimas da infância em seus diferentes estágios de desenvolvimento.

4.3. PROBLEMAS REFERÊNCIAS E DE INTERESSE NO TEXTO INFANTIL

Sabendo o conceito de literatura como Arte nos resulta muito curioso entender a literatura infantil quanto um meio artístico destinado a um público que não possui uma concepção geral dos conceitos artísticos voltados a experiência adulta. Desse modo, devemos entender melhor o complexo fenômeno da literalidade do pensamento infantil por meio dos textos literários que lhes são produzidos.

Portanto, se literatura é entendida como Arte, então devemos buscar uma definição sensata para o que seja a literatura infantil dado as escasas referências artísticas que as crianças possuem. Estamos de acordo com Juan Cervera (1991: 11) quanto sua definição de literatura infantil como especial arte para crianças a qual ele afirma: “como toda producción que tiene como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como destinatário al niño”.

A explicação de Cervera (1991: 11) continua em outro parágrafo e nos revela com certa atenção de interesse sobre um ponto de vista integrador das condições da literatura infantil:

La voluntad integradora de nuestra definición quiere alcanzar a todas las manifestaciones y actividades que reúnan las condiciones fundamentales apuntadas: huella del arte, atractivo lúdico, e interés por parte del niño receptor.

O grande objetivo da definição de Cervera (1991) sobre a literatura torna-se importante, pois como Bortolussi (1987) ele coloca a criança como receptor das obras e, com isso, cria uma maior abertura e uma maior totalidade dos gêneros tradicionais representados por meio das manifestações atribuídas às crianças. Por isso, dizemos que o interesse das crianças pela literatura parte, tanto de sua identificação como também de sua interação lúdica. Dessa forma, apontamos aqui a diferenciação que faz Cervera (1991: 11) entre o que é literatura infantil e o que não é:

Es importante que distingamos entre obra literaria y lo que no lo es; que quede clara La diferencia entre lenguaje estándar, utilizado, por ejemplo, en los libros de texto, éstos sí

destinados al niño y el lenguaje artístico vehículo de la producción literaria que ha de ser aceptada por el niño.

Cria-se, portanto, nesse comentário de Cervera (1991) a importância da orientação lingüística em direção ao receptor infantil por meio da arte de combinações de palavras em sentido simbólico. Com efeito, na construção da literalidade do pensamento infantil podemos encontrar elementos narrativos de menor utilização na construção da literatura adulta que são, a saber: rimas, adivinhações, paródia, onomatopéias e outras.

Consideramos, que a intimidade que possui a literatura infantil e os elementos da narrativa mítica, fazem com que os problemas de referência artística das crianças sejam associados por meio dos recursos conceituais primitivistas da realidade animista, vitalista, artificialista e finalista infantil do período intuitivo. A explicação sobre essa questão dar-se por meio da similaridade estética primitivista e infantil. Com efeito, essa aproximação da literatura infantil à estética primitivista faz com que surja um interesse natural pela leitura, ou seja, interesse por participar nas narrativas as quais elas (crianças) se identificam.

Por meio desses elementos cria-se, portanto, uma marca em comum por estarem inseridos dentro do universo mítico primitivista. Dessa forma, de acordo com Enzo Petrini (1981: 32-33) com relação a sintonia mítica que parte do folclore na literatura infantil temos:

Es precisamente del folklore de donde hemos de partir, como de un manantial inicial, si queremos descubrir el significado y la función de la literatura para niñez. Tanto más cuanto que hoy las formas de iniciar en la literatura o en la educación, a sabiendas o no, hallan alimento en *indicios folklóricos*. Todo hombre que comienza a andar e la vida parte de una familia, y en la familia y en el ambiente circundante se encuentra el refugio de las tradiciones y de aquellos contenidos populares que han acunado la infancia de generaciones y que continuarán acunándola también en lo provenir a través del filtro de la literatura. [...] Nuestra historia espiritual es hija de las nanas y cuentos fabulosos y a esa matriz se acomoda también toda la vasta gama de creaciones poéticas, desde las epopeyas anónimas al grito alado de ellas confesiones líricas.

Somente, a partir de Townsend (1971) e de Soriano (1975) é que realmente se pode conceber a literatura infantil e juvenil como um campo literário específico a qual não precisa ser comparada com a literatura adulta para sua validação. Entretanto, ainda que tal validação seja

indiscutível em dias atuais, seus produtores não podem jamais de esquecer o uso e adaptação dos elementos lúdicos às questões- ainda que mínimas- pedagógicas da literatura infantil.

Podemos afirmar, portanto, que é a partir dessa mudança qualitativa sobre o entendimento da literatura infantil que se cria, com efeito, um equilíbrio de interesse entre **texto**, **emissor** e **leitor**. Nasce, portanto, aquilo que Marissa Bortolussi (1987: 44) vai chamar de *pacto de leitura*, pois a partir da análise feita entre emissor e receptor se observa o tipo de relação existente entre eles.

Deste modo, surge o interesse por uma análise mais aprofundada tanto sobre o emissor como também sobre a sua própria atitude em relação ao receptor e o conteúdo narrado do texto. Da mesma forma acontece com a mensagem e sua pragmática a qual pode manifestar-se tanto sobre a forma de uma axiologia implícita ou, como uma forma de uma determinada função cognitiva. Por ultimo, encerrando a triádica relação do pacto de leitura de Bortolussi temos de igual importância de análise: a presença do receptor configurado como um dos sujeitos ativos do discurso.

De modo geral, se torna difícil criar uma atmosfera intimamente infantil sem levar em consideração o escasso universo de experiências de vida das crianças. Isso torna-se ainda mais alarmante quanto o escritor busca referências realistas e sentimentalistas que não condizem com o universo referencial e lógico das crianças. Ao abordar o universo infantil dos 4 aos 8 anos percebemos que isso se torna mais evidente, pois estamos falando de fases do desenvolvimento infantil construído a partir de pré-concepções e intuições frente aos primeiros esquemas de signos verbais apresentados.

Parece-nos normal dizer que o aspecto *criativo e imaginário da literalidade infantil torna-se o único marco de referência pelo qual as crianças fazem uso*, ou seja, são suas **emoções** e seus **“sentimentos”** os elementos guias rumo ao universo lógico-afetivo da pragmática textual.

Isso se justifica por meio das escassas experiências de vida e, com efeito, pela falta de maturidade dos sentimentos desse universo infantil que, como dissemos antes, procura referenciar-se mais por meio de suas emoções e sentimentos criados por meio de suas próprias experiências do que por meio de sentimentos conceitualizados a partir do ponto de vista.

Portanto, as pergunta que fazemos as quais pretendemos responder por meio de algumas teorias que tratam da emoção e do sentimento como elementos cognitivos da construção da condutas sociais são, a saber: **1) qual é a diferença entre emoção e sentimento?** **2) Por que os autores de obras infantis compreendidas nessa faixa-etária deveriam dispor de tais conhecimentos estratégicos na hora de compor sua matéria literária tendo em vista a criança como receptor?**

Desse modo, dado o problema referencial infantil e sua escassa capacidade conotativa, o autor literário infantil possui a incumbência de criar situações internas⁴ pertencente ao universo infantil estudado aqui, pois manifesta a consolidação do pensamento simbólico. Dessa forma, nos surge a terceira pergunta: **3) como deve a literatura infantil criar uma atmosfera inefável e talvez inexplorado pelas crianças tendo em vista suas limitações referencias?**

A primeira vista responderíamos que seria primariamente por meio da construção de complexos imaginários relacionados com o fenômeno da construção simbólica do objeto e por meio dos mecanismos dos estudos psicológicos da estética do jogo.

Entretanto, isso não seria em todo convincente por tartar-se de uma resposta muito abrangente para uma pergunta muito específica. Desse modo, preferimos nos arriscar a respondê-la por meio dos principais pontos afetivos referentes aos conceitos que realmente fazem parte do estágio da construção do símbolo nas crianças de 4 aos 8 anos.

Para isso nos concentraremos na abordagem dos pontos mais relevantes para nosso caso de estudo os aportes da teoria da Psicologia do Desenvolvimento Humano a qual se destina a estudar a mudança da conduta referente a idade e, portanto, referente também ao longo de todo o ciclo vital.

4.3.1. Teoria pragmática das emoções no texto literário infantil

Muito brevemente dirigimo-nos à teoria das emoções como o resultado de esforços filosóficos e teóricos para o entendimento tanto da realidade social, como para o entendimento

⁴ Notem que o termo **interno** aqui não se relaciona ao texto como os formalistas russos sugeriam, mas um interno lógico-afetivo do sujeito sobre os marcos teóricos psicanalíticos que viemos usando em capítulos anteriores.

dos fatores que engendram a construção mesma do conhecimento. Tais esforços de entendimento da construção da realidade parece terem um ponto inicial que remonta ainda aos tempos clássicos da humanidade. A influência do pensamento filosófico Grego é algo que permanece incrustado e dominante durante toda a história da humanidade, com salva exceção do Renascimento que tentou frustradamente a todo custo se independizar de tal domínio filosófico.

Dessa forma, toda a aventura epistemológica que o homem tem feito até o momento atual possui raízes clássicas. O conhecimento tratado como objeto de estudo se torna, portanto, uma condição extremamente debatida e divergente durante toda história da civilização ocidental. A perspectiva cultural sobre a Realidade no ocidente torna-se mais um dos muitos elementos filosóficos herdado dos gregos e que ainda hoje é o que domina como “verdade”.

As transformações emocionais que acompanham o pensamento e as percepções do cotidiano têm sido consideradas por uma grande parte da psicologia cognitiva apenas como um suplemento dos processos de conhecimento. O que de antemão não nos serve para explicar e nem mesmo definir seu objeto por completo. Constatamos que esse problema surge também desde o período clássico pelo qual teorias filosóficas das emoções foram levantadas de forma divergente.

De todos os modos, seja por meio da corrente plantonista ou por meio da corrente aristotélica, desenvolveu-se uma ampla e profunda gama teórica sobre o pensamento humano, sobre suas ferramentas psicológicas de desenvolvimento e sobre a relação mesma de vida existente entre homem e natureza. Seja qual época se desenvolva uma determinada teoria— seja no campo filosófico ou científico— imprescindivelmente, nos depararemos á essa eterna relação dicotômica (sujeito e objeto) que afeta todos os segmentos do homem tanto individual como socialmente; tanto afetiva como racionalmente, tanto físico como espiritualmente.

A psicologia, por meio de suas numerosas teorias, constata a repetição dessa exaustiva separação epistemológica a qual extrai do homem dois elementos nucleares na formação de seu conhecimento (cognição e emoção) e depois coloca em concorrência a supremacia dos valores de um sobre o outro. Portanto este é o cenário que a psicologia e as demais ramas da ciência se deparam.

A separação e a postura sucessiva de concorrência entre tais elementos do conhecimento representam o mesmo que dividir o homem ao meio e, com efeito, privilegiar uma de suas parte

(seja a esquerda ou a direita) atribuindo à esta privilegiada parte maior importância. A outra parte, por sua vez, desvalorizada se torna inválida para qualquer tipo de aproximação racional.

Essa metáfora nos parece conveniente para explicar o quê sobra desse homem despedaçado, sem suas partes valoradas e sem seu **todo** compreendido. O resultado dessa divisão não pode resultar em outra coisa se não estagnação física e mental de toda a humanidade, pois ao fim de tudo, o homem se atrofiará dentro de sua própria ignorância de si mesmo.

Desse modo, ao atribuir uma separação entre os domínios: cognitivo e emotivo a psicologia— como uma disciplina que pretende ser positiva, ou seja, extrair seus recursos exclusivamente da experiência— se depara com o enorme problema de definição de seu objeto. Desse modo, se ela busca por um lado ter ao homem como objeto de estudo, não deve esquecer-se, em momento algum, que este homem possui uma vertente dupla de desenvolvimento por meio das quais se expressão tanto experiências objetivas quanto subjetivas. Em outras palavras, nem somente o objeto é responsável pelo desenvolvimento do conhecimento e nem tão pouco o homem em si só o pode ser, pois existe entre eles uma ramificada conexão lógico-afetivo que, por isso, se torna— vamos nos aventurar a dizer— impossível separá-las uma da outra por completo.

É justamente nesse esforço de separar tais elementos que obtivemos, ao logo da história da psicologia, tantas teorias que não versavam uma comunhão destes valores na construção do conhecimento. Por isso, dizemos que aqui o que nos interessa buscar consiste numa linha epistemológica que verse a união tanto da cognição quanto da emoção na construção do conhecimento do objeto e de si-mesmo (*self*).

Portanto, o objetivo deste ponto da nossa pesquisa é repensar tais valores na construção do texto literário infantil, ou seja, queremos buscar a conexão e o ponto exato por onde se passa a específica fase de construção simbólico das crianças de 4 a 8 anos tendo em consideração seus valores cognitivos e emotivos na construção e desenvolvimento de sua realidade mágico-realista sobre a qual viemos destacando ao longo de nosso trabalho sobre os valores primitivistas da construção da realidade humana sobre aspectos lógico-afetivo.

4.3.2. Diferença entre emoção e sentimento

Ao contrário do senso comum ou, mesmo algumas correntes filosóficas— que entendem tanto às emoções quanto aos sentimentos como sendo a mesma coisa— percebemos dentro dos estudos científicos, a partir do funcionamento e do desenvolvimento mental, social e afetivo humano, que: existe uma grande diferença em termos qualitativos entre emoção e sentimento.

Etimologicamente a palavra emoção deriva do latim “*emovere*” que corresponde à estrutura (*e+movere*). O prefixo “*e*” se torna uma variação de “*ex*” que significa: “para fora”. Ao que corresponde a palavra “*movere*” significa: mover ou passar. Dessa forma ao agrupar “*e*”+ “*movere*” temos algo como: passar para fora, ou mover para fora. A partir do entendimento de *emovere* como um conjunto nos aparece uma série de palavras derivadas do mesmo entendimento etimológico, como por exemplo: motivação e emotividade.

De acordo com o dicionário de psicologia de Roland Doron (1991: 270) a emoção representa o estado em particular de um organismo que sobrevém em condição bem definida (uma situação dita emocional), acompanhado de uma experiência subjetiva e de manifestações somáticas e viscerais. Desse modo, a emoção poder ser estudada sob diferentes aspectos que podem ser evolutivas, cognitivas, fisiológicas, fenomenológicas e sociais. Dentro de cada uma dessas perspectivas do estudo das emoções se encontra uma grande soma de subteorias que se diferenciam entre si em seus métodos e objetivos.

Essa diferença que como dissemos anteriormente possui origens clássicas observadas por meio do interesse grego de estudar a arte e seus princípios estéticos. Considera-se, portanto, que as correntes plantonistas e aristotélicas sendo o marco do entendimento filosófico das emoções. Embora, com as muitas divergências existentes entre essas duas correntes filosóficas, existe por certo, um ponto comum que afirma a diferenciação qualitativa entre emoção e sentimento.

Entretanto, ao se tratar do início da filosofia da emoção ou mesmo do início da própria Filosofia percebemos que existe uma grande diferenciação feita entre as correntes aristotélicas e plantonistas com relação à participação da cognição conjuntamente a emoção e, ao sentimento no

entendimento da realidade. A gnosiologia⁵ de Platão a qual tentava responder as questões referentes à vida, acreditava que os objetos traziam consigo uma verdade objetiva e que, por isso, deveríamos trazer à tona a essência da verdade dos objetos por meio da **maiêutica**, ou seja, por meio de um partear de idéias inerentes ao mundo ideal sobre a natureza sensível.

Ao contrário disso, Aristóteles— mais preocupado em resolver em sua gnosiologia as questões relacionadas ao Ser— dizia que não existiam modelos reais das coisas e, por isso, não havia uma realidade objetiva, ou seja, a realidade seria uma construção subjetiva. O estudo das emoções em Aristóteles se pode comprovar em (Retórica, II, 3.) onde é apresentado: orador, auditório e discurso (razão persuasiva) como três dispositivos integrados e correspondentes ao **Ethos**, ao **Pathos** e ao **Logos** como segue na ordem.

A função do orador para Aristóteles era de engendrar a produção do discurso, ou seja, de selecionar seus argumentos. Somente a partir da definição dos argumentos se obtinha o **Ethos**. De uma forma muito resumida, o **Ethos** consiste na credibilidade do orador. Na sua magnificência, cultura, estado social, capacidade intelectual. Por isso, este poderia utilizar tais elementos de prestígio intrínseco para persuadir um auditório sobre uma verdade posta em cena. Em seguida, se tinha o Logos que correspondia ao discurso em si ou aquilo que o orador demonstrava por meio de seus procedimentos. Em outras palavras, o Logos representava o raciocínio lógico através do qual se convence o público de uma verdade.

Sem esquecer-se de mencionar a importância do auditório nesse contexto da Retórica, Aristóteles atribuiu ao auditório uma instância de recepção na qual se encontrava o **Pathos**. De acordo com Aristóteles, o **Pathos** representava o jogo com as paixões e as emoções dos ouvintes. A forma como o orador se dispõe a conquistar os corações do seu público, fazendo-o prescindir do controle racional das opiniões. Por isso se pode dizer que **Pathos** atuava diretamente nas emoções do auditório mesmo sabendo que estas estavam impregnadas de juízos de valores.

Em outras palavras, para Aristóteles o auditório não se prostrava de forma passiva diante um discurso, pois sempre estava ativo colocado frente à determinadas proposições aferidas por

⁵ A palavra **gnosiologia** é relativa ao conhecimento a qual provém do termo grego *gnosis* que significa **conhecimento ou investigação**. Observa-se também que o termo *gnosis* é a raiz de termo como: *cognitivo e cognição*.

meio do orador cujo intuito consistia em suscitar no auditório determinadas emoções, por exemplo: aflição, alegria, temor, prazer, ódio, lembranças etc. Por isso, a dimensão *patêmica* deve ser expressa no discurso como algo que atua persuasivamente apelando ao emocional da audiência.

Entretanto, as questões relacionadas tanto ao *pathos* quanto ao *ethos* não dependem exatamente nem da realidade psicológica do orador e nem mesmo da realidade psicológica do auditório. Ao contrario disso, e com jus a Roland Barthes— naquilo que ele chamou de provas psicológicas (*preuves psychologique*)— caberia ao público considerar como possível ou plausível de aceitação, como afirma Patrick Charaudeau (2006: 87):

L’ethos comme le pathos participent donc de ces «preuves psychologique» qui ne correspondent pas comme le rappelle R. Barthes à l’état psychologique réel de l’orateur o de l’auditoire, mais à «ce que le public croit que les autres ont dan la tête».

Portanto, deve o orador utilizar recursos apropriados à situação, relacionados ao receptor e àquilo que está em causa. Consiste nisso uma questão de adequação do discurso ao auditório. Desse modo, o *Pathos* participa e funciona como elemento contratual que envolve: normas e restrições.

Concluindo, o *pathos* não se situa unicamente no receptor, pois o discurso precisa ser mostrado previamente para poder manifesta-se a partir da ação do orador; uma **ação** que pode ser por meio de palavras, gestos, tom, lembranças, silêncios, etc. Vale a pena recordar a ênfase que Aristóteles faz sobre o desinteresse pela sinceridade do orador, pois o que interessa é realidade como construção subjetiva. Com isso, se pode conceber o Logos como um desdobramento do *ethos* enquanto estratégias emotivas postas em cena.

A partir desta integração, falar em manipulação é perceber que tais estratégias não corresponderiam às expectativas gerais que coordenam a finalidade persuasiva. Elas se encontrariam acima ou abaixo daquilo que se espera para um determinado gênero e/ou situação discursiva, não correspondendo à “justa medida” definida por Aristóteles, uma adequação que se reconhece pela própria situação.

4.3.2.1. Emoção e Cognição como *experiência pura*.

A emoção foi entendida, a partir das análises de Charles Darwin, como um fenômeno predominantemente somático, seguindo um modelo adaptativo e evolutivo. Darwin, que em 1872 trouxe uma das primeiras contribuições de destaque no âmbito científico, procura mostrar o que existe de característico nas manifestações expressivas em cada uma das espécies estudadas. Seu objetivo era determinar as mudanças que compõem a *expressão* de determinado estado emocional. A *expressão* é considerada como uma forma adaptada de resposta que teria sido útil na luta pela sobrevivência das espécies ao longo da evolução.

No homem sua ocorrência evolutiva é vinculada ao domínio animal. A emoção humana é vista, muitas vezes, como um sinal de descontrole, em que é ativada uma dimensão “primitiva”⁶, instintiva e irracional. Entretanto, sem o controle racional dessa dimensão o homem fica propenso a cometer atos de violência.

Tal modo de pensar teve efeitos sobre a Psicologia em seu entendimento da emoção como um impulso que deve ser controlado pela inteligência. Além disso, ficou sugerido que as pessoas deveriam aprender a gerenciar e a disciplinar as emoções, bem como as situações que as ocasionam. Sem querer entrar na questão profunda da filosofia das emoções preferimos apenas seguir com as contribuições que tais filosofias tiveram no entendimento das emoções como fenômeno observável na construção da realidade humana e, em particular, da realidade infantil, como veremos mais à frente.

Para expor essa longa trajetória da história da distinção entre cognição (conhecimento por meio racional) e emoção (conhecimento por meio do *espírito*⁷) de forma sucinta e abreviada e, ao mesmo tempo, sem omitir os principais pontos de entendimento dos mesmos em seus

⁶ Notem que por se tratar de uma corrente evolucionista o termo primitivo ganha uma conotação pejorativa provocada por meio do entendimento contingente do homem como objeto, ou seja, por meio daquilo que chamamos mais por antropologia, pois se trata de fatos e não de experiência do objeto.

⁷ O equivalente do termo espírito em minúscula da concepção francesa refere-se ao termo “*mind*” dos anglo-saxões. Portanto, essa concepção do *espírito* está em contrário ao Espírito filosófico cristão que defende tal termo como uma entidade separada e independente do corpo.

respectivos pontos de separação filosófica, devemos verificar e sumarizar os pensamento filosóficos que se referem desde Platão à Descartes; de Leibniz à Bergson.

Essa volta à história é importante porque se pode evidenciar que este tema filosófico, como nenhum outro, se mostra tão controverso como o antagonismo existente entre o conhecimento que se situa no plano das entidades últimas, irreduzíveis e primitivas do ser. O conjunto de fatores e elementos relacionados a esse antagonismo, com efeito, refere-se ao que os filósofos analíticos preferem chamar de: “o mobiliário do mundo” e que, portanto, *fundamental* sobre o plano ontogenético.

Entretanto, mesmo que seja fundamental sobre a perspectiva de uma filosofia ontogenética, isto é, relacionada ao ser como unidade. Isso, com efeito, não representa o mesmo que dizer *essencial* sobre outros planos filosóficos, a saber: existencialistas, transcendentais, reflexivas, hermenêuticas e fenomenológicas as quais, em resumo, relacionam-se semanticamente com uma unidade morfológica maior que o corpo dos objetos. Não deixa, pois, de ser um dualismo. Entretanto, esse dualismo não se expressa de forma substancial, ou seja, de modo que a realidade última humana seja composta por duas distintas substâncias. Ao contrário disso, esse dualismo sobre o qual nos referimos se apresenta como um dualismo de perspectivas. Por isso, tratar a realidade como substância revela o grande fosso separatista entre mente e corpo como dois entes distintos.

Tratar a realidade desse modo significa segmentar e isolar o conhecimento de tal modo que se torna impossível conceber uma totalidade do próprio entendimento de homem, haja vista que a realidade última humana se relaciona e, se faz relacionar, com outras que independem da substância, mas ao invés disso dependem e se relacionam intimamente como referências de perspectivas. Por isso devemos evitar transformar um dualismo de referência em um de substâncias (Paul-Ricoeur, 1999: 22).

4.3.2.1.1. Experiência e Relações (dualismo de referencias)

Portanto, ao renunciar o valor separatista ontológico das substâncias ao nível semântico da referencias da realidade ou realidades, significa validar a mente— *mind* para os anglo-saxões; *esprit* para os franceses, ou *idéia* para os alemães— como fenômeno que extrapola o

entendimento de experiência, como um estado puramente imaterial. Desse modo, afirmamos que o *mental vivido* (Paul-Ricoeur, 1999: 22) ou *experiência* (William James, 1996: 16) implica no corporal⁸.

O importante nesse dualismo semântico é a *relação* entre corpo e mente, objeto e sujeito, conhecedor e conhecido dentro de um contínuo (*continuum*) processo de relações espaço-temporal. A experiência, portanto, é a *única coisa* que existe entre esses dois pontos de referência. Entretanto, toda experiência tem suas condições que vai muito além dos súbitos processos intelectuais racionalistas os quais acreditavam que “conhecer” significava o mesmo que saber algo sobre alguma coisa em termos de *universais*⁹. Ou seja, consistia nisso “a mere talk-about it”, afirma William James (1996: 22).

Essa ruptura radical com o tradicional dualismo da substância do racionalismo metafísico cartesiano configura exatamente o que melhor define a filosofia de William James conhecida como: Empiricismo Radical (*radical empiricism*). Tal filosofia possui essa qualificação ‘radical’ devido à restauração do princípio mínimo da construção do conhecimento baseada sobre a concepção monista entre objeto-sujeito de Spinoza.

Entretanto, muito importante lembrar que William James se configura como monista apenas nesse entendimento de princípio mínimo, mas que, por outro lado, defende largamente a *pluralidade das relações* existente entre experiências e, ainda por defender a capacidade de tais experiências relacionarem-se por meio de diferentes tipos sobre diferentes graus de intimidades.

Si por um lado esse entendimento de ruptura com o dualismo para James haja sido em termos de qualidade com relação ao dualismo cartesiano, por outro não discorda com a idéia de que tal dualismo exista como *princípio*, porém de forma condensada como: “*Phenomenon*”, como “*datum*” ou, como “*Vorfindung*”, ou seja, termos equivalentes ao mesmo princípio que a

⁸ A implicação dessa experiência ou desse estado mental vivido que apontamos aqui não se refere ao sentido de corpo irredutível ao corpo-objeto que se conhece por meio das ciências objetivas.

⁹ Para os metafísicos Universal é o que coisas particulares possuem em comum, isto é, características ou qualidades. Em outras palavras, Universais são “entidades” recorrentes e repetidas que podem ser instanciadas ou exemplificadas por muitos particulares.

nova filosofia epistemológica admite no lugar da antiga tradição dualista da substância. Por isso, afirma William James (1996: 5) “dualism, I say, is still preserved in this account, but reinterpreted, so that, instead of being mysterious or elusive, it becomes verifiable and concrete”.

Em seguida, na mesma citação ele descreve seu caráter pluralista ao referir-se às relações de experiências como fenômeno que se apresenta desde fora ao sujeito e que, portanto, onde este também se inscreve, afirma William James (1996: 5) “It is an affair of relations, it falls outside, not inside, the single experience considered, and can always be particularized and defined”.

A *conciência*¹⁰ do objeto soma-se a *consciência* do sujeito e o resultado dessa comunhão consiste na integração daquilo que James chama de: *object-plus-subject* como o elemento mínimo de qualquer experiência.

Ao contrário da metáfora que William James faz comparando o antigo dualismo das substância como um “*mestruum of paint*”¹¹, refere-se não mais ao *mestrumm* como o solvente das substâncias da pintura, mas a própria pintura em relação aos seus múltiplos contextos afins. Desse modo, a experiência do objeto passa à experiência do “objeto-sujeito” ou “sujeito-objeto” ou, ainda por meio das “relações experimentadas” (*experienced relations*). Por isso, afirma William James (1996: 5):

It does a given undivided portion of experience, taken in one context of associates, play the part of a knower, of a state of mind, of consciousness; while in a different context the same undivided bit of experience plays the part of thing known, of an objective content. In one word, in

¹⁰ JAMES, William (1904: 477-91): *Does ‘Consciousness Exist?’*, in the Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Method, vol.1. James tenta esclarecer a existência da consciência dentro de um princípio empiricista refutando assim qualquer tipo de especulação racionalista que versasse uma dualidade interna do fenômeno da experiência. Nesse trabalho, James apresenta seu modelo de empiricismo radical (*Radical Empiricism*) fundamentado na existência empírica da consciência, pois para James não existe nenhuma separação interna entre o conhecido e o conhecedor. O dualismo que defendia ele era externo realizado por meio de relações experienciadas.

¹¹ Um termo alquímico que significa um solvente ou alkahest que tem ambos o poder para dissolver e coagular ao mesmo tempo. Baseado na convicção de que o óvulo leva sua vida e forma do menses, o *menstruum* também se referiu como sendo o Mercúrio dos Filósofos.

a group it figures as a thought, in another group as a thing. And since it can figure in both groups simultaneously we have every right to speak of it as subjective and objective both at once.

Por isso, ao definir o que vem a ser uma **Experiência** na sua filosofia empiricista radical, William James (1996: 4) aponta que:

Experience, I believe, has no such inner duplicity; and the separation of it into consciousness and content comes, not by way of subtraction, but by way of addition – the addition, to a given concrete piece of it, of other sets of experiences, in connection with which severally its use or function may be of two different kinds.

Essa breve retrospectiva histórica que fazemos da filosofia epistemológica, em particular desde Descartes e seus seguidores (Malebranche, Spinoza, Leibniz, etc.) até os dias atuais sobre o que se pode chamar de uma filosofia fenomenológica servem-nos para mostrar que: o interesse em apreender a essência da realidade humana passou de uma dimensão puramente metafísica cuja lógica buscava uma perceptual apreensão interna do conhecimento a uma dimensão *fenomenológica conceitual* cuja lógica versa apreender a realidade como algo existente não exclusivamente dentro do ser, mas fora; numa qualidade puramente ativa e construtiva por meio de uma *experiência* (Paul-Ricoeur, 1999: 20).

Muito desse ponto de vista fenomenológico se deve ao pensamento existencialista de Kant, a filosofia epistemológica havia dado muita ênfase aos elementos *a priori* do conhecimento por meio do racionalismo e que, por outro lado, a filosofia empírica de Hume tinha ido muito longe quando reduziu todo conhecimento a elementos empíricos ou *a posteriori*.

Portanto, Kant propõe passar o conhecimento em revista em ordem a determinar quanto do conhecimento deve ser consignado aos fatores *a priori* ou estritamente racionais, e quanto aos fatores *a posteriori* resultantes da experiência. O próprio Kant afirmava que o problema ou interesse da filosofia consiste em responder a três questões: O que eu sei? O que devo fazer? O que devo esperar? Entretanto, as respostas para a segunda e terceira perguntas dependem da resposta para a primeira: nosso dever e nosso destino podem ser determinados somente depois de um profundo estudo do conhecimento humano.

Parece ser justamente esse os pontos que William James tenta responder ao explicar a importância das relações de experiências, pois uma experiência em particular possui diversos

processos ao quais podem se relacionar, com dissemos anteriormente, sobre diferentes tipos e graus de intimidade as quais se expressam por diferentes linhas ou caminhos da mesma natureza.

Entretanto, ainda que o pensamento kantiano busque a extinção de formas dualistas, para o pensamento de William James somente isso não é o bastante para que se possa entender todos os elementos que compõem a experiência pura. É preciso também que: se extingua todas as formas, afirma William James (1996: 2) “If neo-Kantism has expelled earlier forms of dualism, we shall have expelled all forms if we are able to expel neo-Kantism in its turn”.

Pois, ao introduzir o conceito de *henizein*, ou seja, aquilo que caracteriza o espírito humano como unidade, Kant introduz a suposição de que o espírito humano opera com dois princípios, a saber: 1) princípio de determinabilidade e; 2) princípio de completa determinação.

Explicando um pouco mais sobre o primeiro princípio podemos dizer que este é puramente lógico e segue, portanto, o princípio de não-contradição. Por isso, esse princípio de determinabilidade considera todo *Conceito* como indeterminado ao que não está contido nele, mas que considera, por outro lado, que pode ser determinável na medida em que a cada dois predicados se contrapõem contaditoriamente. Sendo assim, somente um desses predicados pode ser aceito como verdade. Em geral, tal princípio de determinabilidade não passa de um princípio de não-contradição e, por isso, meramente lógico de abstração do conteúdo do conhecimento e que só leva em consideração sua pura forma lógica.

O segundo princípio kantiano da operação do *espítriu*, ou seja, o *princípio de completa determinação* igualmente *a priori*, somente se refere ao conteúdo do conhecimento, ou seja, às coisas. Portanto, diferentemente ao primeiro princípio de determinabilidade, o segundo princípio de completa determinação considera algo mais do que a pura forma da lógica do conhecimento, entretanto, tanto o primeiro quanto o segundo princípio são auto-excludente entre si. Em outras palavras, não há uma unidade de co-operação entre os dois princípios, pois correspondem as diferentes *formas* do *espíritu* como entidades.

Desse modo ao expelir qualquer tipo de forma referente ao dualismo da substância e traduzindo de forma monista como já apontava as ideias kantianas, ainda assim fazia-se falta que por meio desse monismo do *espíritu* nenhuma forma fosse utilizada para a expressão da realidade a qual William James se refere como experiência. Por isso, o pensamento kantiano trazia a idéia subjacente de uma realidade unicamente materialista a qual, por sua vez, não

colocava claro o valor da experiência como processo externo e interno a uma só vez. Com efeito, o que conectava esses elementos a se tornarem “Uno” eram as relações, mas que Kant não pode conceber. Por isso, William James (1996: 6) define bem como sucede as experiências e como estas se relacionam sobre diferentes contextos:

Well, the experience is a member of diverse processes that can be followed away from it along entirely different lines. The one self-identical thing has so many relations to the rest of experience that you can take it in disparate systems of association, and treat it as belonging with opposite contexts.

Aqui, portanto, as relações se apresentam sobre diferentes níveis os quais variam em tipos e qualidades as quais podem ser, por exemplo, do tipo conjuntivo, cognitivo, de substituição, de referencia objetiva ou de coincidência de diferentes mentes. Seja qual for o tipo de relação que uma experiência possa sofrer, o que realmente importa nesse aspecto da teoria de James é o processo de operações físicas e mentais que passa a experiência até sua toma de consciência, pois tanto o objeto físico como o objeto vivido mentalmente ambos devem passar por um dos tipos de relações mencionadas acima. Portanto, para tal dualismo referencial sobre o qual nos referimos possa se mesclar de forma qualitativa livre de qualquer princípio dialético de subtração e síntese é necessário, com efeito, que seja definido que tipo de experiência se sente ou se expressa por meio de determinado texto.

Por isso, qualquer objeto que se apresente *a priori* de sua definição ou entendimento consciente do que seja, deve ser considerado apenas como (*that*), afirma William James (1996: 6) “for until we have decided what it is it must be a mere that, is the last term of a train of sensations, emotions, decisions, movements, classifications, expectations, etc.”

De modo geral podemos considerar que todos esses elementos não passam de emoções ou estímulos potencialmente sentimentais, pois estamos tratando sentimento e emoção como fenômenos distintos capazes de se complementarem para uma tomada de consciência sobre o que poderão vir a ser. Em outras palavras, esse “*that*” ao que se refere James, possui uma manifestação amorfa a longo do tempo, e que somente a partir de sua toma de consciência passa ser compreendida dentro de um sistema de relações que se estenderam também —já conscientemente identificada— ao futuro (*posteriori*) por meio das motivações internas do sujeito em rumo à ação intencional sobre algo. Em termos gerais, aqui neste entendimento

equilibrado dos valores *a priori* e *a posteriori* se encontra o elemento chave da teoria de James contra os valores racionalistas e idealistas de sua época.

Esse equilíbrio se observa na valorização do objeto e do sujeito como seres conscientes onde o primeiro a consciência **se produz de modo contínuo e ativo movido por operações internas e; o segundo a consciência está produzida de forma latente aguardando apenas a relação adequada para que adquira sentido dentro de um determinado contexto.** Por isso, podemos afirmar que o mesmo “*that*” —enquanto coisa ou objeto não indentificado—funciona como *terminus ad quem* de varias operações físicas previas e ao mesmo tempo possui o potencial *teminus ad quo* que se processarão quando este objeto estiver identificado e destinado, assim, a cumprir determinada função dentro de um contexto específico. Podemos observar esse equilíbrio por meio da seguinte figura abaixo:

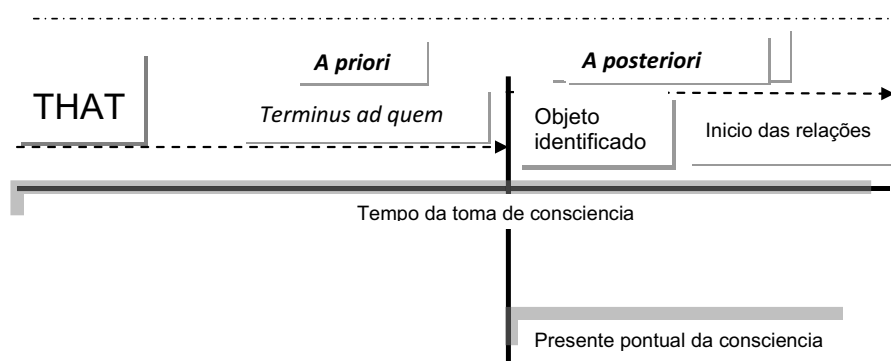


Figura 18: nossa adaptação a partir da teoria de William James disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press.

Temos, portanto, representado nessa figura a tomada de consciência da realidade objetiva que afeta o sujeito e, que este reconhece por meio da experiência pura do objeto. Desse modo, o objeto desconhecido *that* se apresenta fisicamente operendo como referente da sua própria realidade. A partir da tomada de consciência, ou seja, o “*that*” que opera como *terminus ad quem* se transforma em *teminus ad quo* por onde se inicializará o principio das relações experimentadas. Entretanto, até o momento somente vimos o que se refere à realidade objetiva e suas possíveis relações dentro de seu contexto referencial objetivo. Ainda nos falta, portanto,

mencionar o contexto referencial subjetivo, ou campo de consciência (*field of consciousness*). Por isso, afirma William James (1996: 6):

The puzzle of how the one identical room can be in two places is at bottom just the puzzle of how one identical point can be on two lines. It can, if it be situated at their intersection; and similarly, if the 'pure experience' of the room were a place of intersection of two process, which connected it with different groups of associates respectively, it could be counted twice over as belonging in two places, although it would remain all the time a numerically single thing. [...] The one self-identical thing has so many relations to the rest of experience that you can take it in disparate systems of association, and treat it as belonging with opposite context.

Portanto, considerando distintivamente duas realidades autônomas dentro do princípio de sistemas independentes de associação que aponta James, com efeito, de um lado se apresenta o contexto ou realidade objetiva o qual pode ser um objeto ou lugar fisicamente perceptível e; do outro, um contexto mental subjetivo cujo caráter de completude —como veremos mais à frente— também segue uma lógica concreta objetiva e subjetiva a uma só vez. Isso consiste numa equação aditiva cujo resultado se obtém em nível de uma única realidade possível dada por meio, mais uma vez, como *experiência pura*, ou seja, o instante do campo de presença (*the instant field of the present*) resultado direto das relações associativas entre ambas as realidades mencionadas. Por isso temos a seguinte figura abaixo:

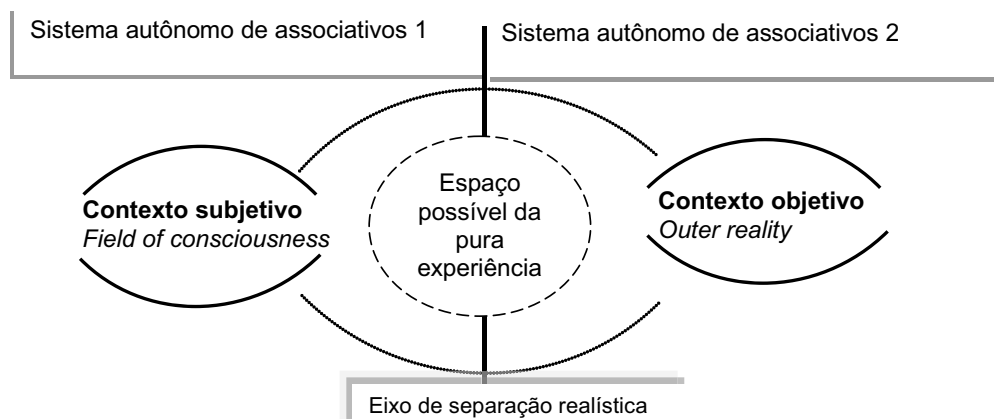


Figura 19: explicação do dualismo de realidades autônomas ou dissipares cuja completude de associações se apresenta em cada uma e que por meio da relação se pode obter uma “experiência pura”. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press.

Deste modo, explicando a figura 19 podemos observar que tanto na realidade objetiva (*outer reality*) como na realidade subjetiva (*field of consciousness*) possuem uma completude de associações em si mesmas. Por isso, os semicírculos representam essa unificação de associações. O eixo realístico representa, portanto, a separação do dualismo de realidade que se apresenta. Por último o círculo central que se apresenta com traços pontilhados sugere que existe uma potencial relação entre as duas realidades que se efetiva ganhando o nome de pura experiência, ou seja, como a unificação das duas unidades de realidade sentida conscientemente.

Por isso, se tenho em consideração determinado objeto, como por exemplo, uma folha de papel e decido operar mentalmente sobre ela de forma que a visualizo se incendiando, nada irá me acontecer em termos físicos, ou seja, não sentirei dor nem calor do fogo que imagino; além disso, posso incluso fazer com que essa mesma folha de papel incendiada virtualmente volte a ser papel novamente por meio da memória que tinha dela antes de imaginá-la queimando-se.

Nessa realidade mental, o impossível é provável imagetivamente. Entretanto, si por outro lado tenho essa mesma folha de papel e atijo fogo sobre ela, logo todo o papel se queimará dentro de um processo irreversível físico-químico. Em outras palavras, o papel nunca mais voltará a ser papel, pois a leis que atuam sobre ela no contexto físico estão em contato direto com as leis objetivas da natureza.

Sobre este ponto, está claro que isso não representa nenhuma grande descoberta por saber que no universo mental não existem leis que possam regular a imaginação sobre qualquer objeto da natureza e, que a natureza de tais objetos, ao contrário, obedecem a determinadas leis lógicas de operação independentes, como a gravidade, princípio de combustão e outros mais. Nesse exemplo se apresenta como uma experiência se desenvolve em sua completude na realidade mental quanto na realidade física de forma que cada grupo de realidade mantém contextos contraditórios de operação.

Dessa forma aproveitando a figura 18 que mostra o objeto desconhecido chamado como simples “*that*” que funciona como *terminus ad quem* até o presente de sua toma de consciência e, em seguida, ganhando sentido fazendo com que o mesmo “*that*” funcione e atue no futuro das relações como *terminus ad quo* com o mesmo contexto—que no caso apresentado na figura 18 envolve apenas o contexto objetivo (*outer reality*), passamos, portanto, a apresentar esse mesmo

princípio comparando-o ao dualismo de realidade apresentado por meio da figura 19. Com efeito, podemos observar que a completude das relações em cada realidade faz com que o “*that*” também se desenvolva em nível subjetivo (*field of consciousness*) do mesmo modo que acontece no plano das operações objetivas (*outer reality*). Por isso comparando a figura 18 de acordo com a figura 19 temos:

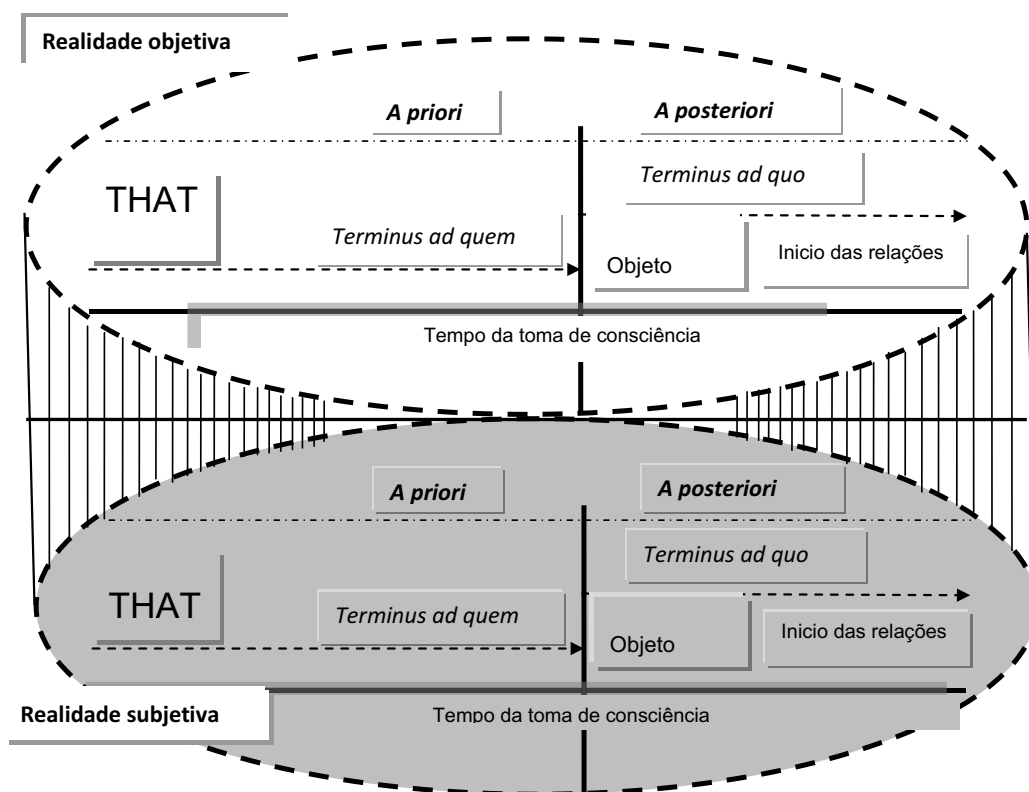


Figura 20: combinação das figuras 18 e 19 sobre o dualismo de realidade e de processo de tomada de consciência da realidade partir do conceito de relação apresentado por William James.

A primeira vista com respeito à figura 20 observamos que ao equiparar o processo de tomada de consciência desde o *that* em ambas as realidades descritas que se observa na formação de um objeto geométrico tridimensional caracterizado por um cone.

É, portanto, na justaposição dessas duas realidades conflitantes que surge não por força dialética cartesiana, mas por meio da integração de ambas num princípio naturalista que trata a pura experiência como a única coisa existente de fato, ou seja, uma terceira realidade surge composta por meio da adição das duas realidades apresentadas. Em outras palavras, uma realidade completa e pura, pois os mesmos princípios de operação contêm simultaneamente objetividade e subjetividade.

Entretanto, para esse tópico em particular devemos visualizar essa relação apenas como potencial, pois o que nos interessa nesse momento consiste somente na similaridade de operação em ambas as realidades que se mostram conflitante com relação aos princípios referenciais que regem cada uma delas.

Desse modo, o ponto de vista que James usa sobre esses fatores de operação para fazer de sua teoria fosse inovadora consiste na *relação* de verdade ou falsidade entre uma e outra. Em outras palavras, se compararmos todas as relações mentais que determinado objeto apresenta com a biografia dessa pessoa, então teremos como considerar que tais relações asseguram o valor de verdade tanto na realidade mental como na física.

Portanto, dado o mesmo princípio fenomenológico que atua a consciência tanto na realidade objetiva como na realidade mental estamos prontos para tratar do próximo elemento teórico que aborda William James em sua teoria da pura experiência. Ou seja, devemos mostrar que a realidade como verdade objetiva também pode ser descrita, além de modo perceptual, também como: conceitual.

4.3.2.1.2. Objetividade conceitual (Objective Relation)

Para que haja o reconhecimento do valor objetivo das experiências não-perceptivas ou conceituais, William James (1996: 8) aclara que devemos primeiro eliminar alguns preconceitos e deturpações do entendimento sobre promovido por meio do pensamento cartesiano com relação ao sentimento do que vem a ser “consciência”. Como se sabe, para o pensamento cartesiano a consciência era vista apenas como entidade da substância. Portanto, consciência para Descartes era a entidade a qual se evocaria somente por meio do pensamento racional. Dessa forma, razão e consciência adquiriam valores similares.

Somente a partir do idealismo fenomenológico alemão— tendo Kant e Hegel como figuras principais desse pensamento— que o termo consciência passa a conotar fenômeno ao invés de “entidade da substância racional”. Ou seja, Consciência passa a se referir a um fenômeno livre de substância e testemunha de si-mesmo enquanto realidade.

O princípio fenomenológico da consciência torna-se um princípio de entendimento sobre a materialidade livre de substância. Desse modo, conceitos também passam a ser entendidos como realidade, como algo verdadeiro, materialmente perceptivo, pois sua existência não possuía uma forma definida, cabia ao sujeito interagir com tal realidade a fim de defini-la.

Portanto, para o pensamento pragmático, a consciência também existe livre de formas e de substâncias. Entretanto diferentemente do pensamento idealista essa consciência não existe por si. Contrário, ela é uma construção dos sentidos, orientada e consciente de si-mesma por meio da intencionalidade do sujeito. Dessa forma, esse tipo pragmático de consciência opera canais referenciais próprios que mesclam elementos objetivos e subjetivos a uma só vez.

Em outras palavras, essa realidade conceitual sobre a qual nos referimos está completa e possui os mesmos elementos de configuração que a realidade perceptual. Cada parte dessa realidade conceitual está conectada com distintos grupos de associações que se conectam por meio de diferentes relações.

Uma dessas partes consiste na história interior, pessoal de vida do indivíduo, ou seja, suas idiossincrasias; a outra consiste e se apresenta impessoalmente formando assim um mundo inteiramente objetivo o qual pode ser tanto temporal como espacial ou ainda meramente lógico ou matemático, do contrário “ideal¹²” (William James, 1996: 7).

Esse mesmo princípio lógico que usa James para justificar as relações de experiências serve também para fundamentar elementos mentais como verdadeiros sobre um ponto de vista empírico e, por isso, externo o qual se desenvolve num contexto como objeto e noutro como estado mental (*state of mind*). Por isso, esses mesmos elementos mentais aos quais nos referimos

¹² Colocamos a palavra ideal para salientar a crítica William James faz com o idealismo Alemão que aludia sempre a um Eu supremo de subjetividade absoluta.

(fantasias, memória, sonhos, alucinações, etc.) quando ignoramos suas relações de experiências perceptivas com as quais elas possivelmente poderiam ter e, com as quais elas poderiam representar, passamos a configurar o problema da realidade conceitual como um mundo “pensado sobre” (*thought-of*) e que, portanto, não sentido ou visto diretamente dentro do contexto perceptivo.

Desse modo, se afirma que o mundo das ficções e fantasias são provas materiais de uma realidade sentida por meio da experiência que é capaz de relacionar-se com diferentes grupos e modos de relações que, portanto, mesmo que seja mental não se constitui por todo como subjetivo, mas que traz consigo os rasgos objetivos. Uma objetividade que não se reflete dentro do ser, mas fora, externo, limitado ao mundo físico onde finalmente ganha sentido.

A manifestação desse mundo conceitual acontece de modo caótico e desordenado do mesmo modo que no mundo perceptivo. Além disso, as formas de relações existentes nesse universo conceptual também acontece por meio de diferentes grupos de relações formando, assim—como dissemos anteriormente— toda a biografia do indivíduo. Portanto, de acordo com William James (1996: 7) temos:

The conceptual world just like the world of percepts comes to us at first as a chaos of experiences, but lines of orders soon get traced. We find that any bit of it which we may cut out as an example is connected with distinct groups of associates, just as our perceptual experiences are, that theses associates link themselves with it by different relations, and that one forms the inner history of a person, while the other acts as an impersonal objective world, either spatial and temporal, or else merely logical or mathematical, or otherwise ideal.

Ainda ao que se refere à objetividade de experiências conceituais as quais operam sobre sistemas concretos de relações mentalmente representadas, devemos lembrar-nos mais uma vez do entendimento que faz James sobre o “*that*” o qual transita tanto no plano conceitual quanto no plano perceptivo de modo paradoxal e que, assim, se apresenta de modo separado ao mesmo tempo se apresenta como a mesma coisa (*stuff*). Ou seja, que uma vez desformizado e unificado em plano fenomênico se pode sacar testemunho de si-mesmo enquanto consciência da consciência.

Isso, portanto, se torna um duplo “despertar” cuja magnitude de abertura consciente se torna infinita— sobre o ponto de vista platônico— e, que por tanto, deve ser controlada e significada em planos mais limitados de consciência para que seu sentido passe a existir¹³. Portanto, percebemos que as experiências conceituais, isto é, não-perceptuais, são regidas pelo mesmo princípio de ativação da construção do objeto feito por meio perceptual.

Do mesmo modo que o objeto percebido não se constitui como “idéia” dentro de alguém, mas que se faz constituir a partir da mescla, ou seja, da adição entre “percept” e a coisa em si o que, finalmente, gera o que entendemos como experiência. Entretanto, uma experiência que se encontra ativada fora (*outer world*) cuja transformação e sentido do objeto são realizados por meio da consciência fenomenológica, ou seja, por meio de algo que aparece a si mesmo. Por sua vez, a operação das experiências conceituais a objetividade dá-se por meio do mesmo processo cujo objeto mental, ou seja, conceitualizado adquire sentido, pois também essa experiência existe no mundo exterior do mesmo modo que acontece com o objeto diretamente percebido.

Comparativamente a esse entendimento de objetividade por meio de experiências não-perceptivas podemos destacar o mesmo princípio ao entendimento de cosmo-visão das sociedades primitivistas cuja base de construção de realidade dar-se também por meio da intuição e da conceitualização dos objetos. Ou seja, sua verdade não existe por meio de uma referencia determina do plano exterior, mas— ainda que fora (*outer world*)—, existe graças aos mesmos recursos imagéticos e sensíveis que a mente humana pode desenvolver. Aqui mais do que nada, o princípio de abstração dentro do plano filosófico está em contato permanente com a construção do espaço material.

This certainly is the immediate, primary, naïf, or practical way of taking our thought-of world. Were there no perceptual world to serve as its reductive [...] by being ‘stronger’ and more genuinely ‘outer’ (so that the whole merely thought-of world seems weak and inner in comparison), our world of thought would be only world, and enjoy complete reality belief. This actually happens in our dreams, and in our day-dreams so long as percepts do not interrupt them.

¹³ Aqui preferimos considerar o plano mais limitado da consciência metafísica de Aristóteles.

Portanto, por meio da abstração, ou seja, por meio do processo pelo qual o pensamento ou idéia se forma à distância do objeto físico, dizemos que qualquer forma de experiência conceitual tende a ser contada duas vezes por meio do mesmo processo de adição sobre o qual sofre a experiência perceptual. Por isso, afirmamos também que tal experiência conceitual possui sua objetividade assegurada tanto como um objeto ou grupo de objetos denominado como “*field of consciousness*”, como também, estado mental denominado como *state of mind* onde ambos se apresentam de forma incorruptível, ou seja, integrada um ao outro sem qualquer tipo de diferenciação entre consciência e matéria.

Entretanto, ainda que se trate de uma combinação fenomenológica sobre distintos grupos de realidades (Conceitual e Perceptual) não podemos deixar de mencionar que quando isoladas suas partes temos de um lado uma que é toda consciência e a de outro lado outra parte que é toda matéria e ambas as partes juntas geram o fenômeno da *Pura Experiência*.

Desse modo, a experiência subjetiva representa enquanto a experiência objetiva é representada formando, com efeito, numericamente a mesma experiência, pois de acordo com esse ponto de vista fenomenológico pragmático, representar e ser representado por meio de uma experiência consiste em abolir qualquer tipo de dualismo de substância. Entretanto, como dissemos anteriormente, o conceito de dualismo está preservado, porem com a qualidade aditiva fenomenológica da consciência que se entende como idéia ou pensamento no mento mesmo de sua concepção ou entendimento.

Dessa forma, é somente no desdobramento (*doubling-up*) da experiência conceitual que sua objetividade surge, pois a partir disso existe a integração do conceito a um grupo de objetos imaginado. Mesmo em seu estado puro ou isolada em partes (perceptual ou conceptual) a experiência *per se* não deixa de ser toda experiência e, por ser novamente unificada, pura. Em outras palavras não existe nenhuma separação entre o campo de consciência (*field of consciousness*)¹⁴ e estado mental (*state of mind*)¹⁵.

¹⁴ Entendemos por campo de consciência “*field of consciousness*” um mundo de objetos elaborados previamente dentro de um contexto determinado.

O caráter simultâneo da experiência conceitual dividido em subjetivo e objetivo respectivamente torna-se atributo funcional exclusivamente reconhecido somente quando a experiência presentifica o estado dos objetos. A partir disso, portanto, considerada como duas vezes validada como verdade, pois conjuntamente com seus diferentes contextos conectadas por meio de uma nova retrospectiva de experiência, por meio da qual toda a complicação entre sujeito e objeto forma parte um novo conteúdo, como afirma William James (1996: 10-11):

As 'subjective' we say that the experience represents; as 'objective' it is represented. What represents and what is represented is here numerically the same[...] In its pure state, or when isolated, there is no self-splitting of it into consciousness and what the consciousness is 'of' [...] Its subjectivity and objectivity are functional attributes solely, realized only when the experience is 'taken', i.e. *talked-of*, twice, considered along with its two differing contexts respectively, by a new retrospective experience, of which that whole past complication now forms the fresh content.

Resumindo o entendimento a respeito da objetividade da experiência conceitual, podemos dizer que no instante em que ela se desenvolve, ou seja, no seu campo de presença denominada por William James como pura experiência (*pure experience*) que tal objetividade pode realmente adquirir seus caráter referencial, pois qualquer coisa antes disso seria um mero *that*, amorfo e sem sentido tomado e que funcionaria apenas como elementos *ad quem*, como vimos anteriormente.

Somente a partir da tomada de consciência que a experiência conceitual adquire sentido, pois é a partir da ação exterior e, por assim dizer, de sua conducta de relações e influencias com o meio ou contexto que servirão como referencia objetiva, pois de acordo com William James (1996: 11): "in this naïf immediacy it is of course valid; it is there, we act upon it; and the doubling of it in retrospection into a state of mind and a reality intended thereby, is just one of the acts".

Desse modo, os estados mentais quando abordados sobre esse ponto de vista funcionaram como referentes que confirmarão tal conceito. Por sua vez, a experiência retrospectiva terá um tratamento similar que sofrerá validade de verdade ou falsidade.

¹⁵ Por estado mental "*state of mind*", entendemos que conjunto de objeto concebido ou memorados.

Entretanto, na passagem da experiência imediata de tal retrospectção como conceito será sempre verdade. Em outras palavras, chamamos essa afirmação empírica de: verdade pratica; ou seja, uma verdade pratica absoluta e objetiva a qual oferece algo para se *atuar sobre* seu próprio movimento (William James, 1996: 11).

Por fim, consciência é responsável por conotar um tipo de relação externa e que, portanto, não denota uma coisa (substancia cartesiana) em especial ou mesmo uma “forma de ser” do existencialismo kantiano. Por isso, dizemos que a particularidade de cada experiência é ao mesmo tempo cognitiva e reflexiva, isto é, possui capacidades concretas as quais operam hora como experiência que se conhece e hora como experiência que se faz conhecer. Com efeito, isso acontece por meio de suas qualidades de evocação consciente das relações as quais por si só apresentam-se também como experiência (*experienced relations*). Em outras palavras, isto consiste num desdobramento consciente das relações que faz com que uma exista à outra.

4.3.2.1.3. Relações Conjuntivas (*conjunctive relations*)

Como dissemos anteriormente para que haja o dualismo de referencia é preciso considerar que haja entre as experiências: relações que colaborem e prolonguem o processo de cognição tanto de percepções como de conceitualizações ou, ainda que haja relações entre a primeira e a segunda. Ao que se refere às relações de experiências e seus níveis de intimidade podemos destacá-las em dois grandes tipos de Relações Conjuntivas: continuas e descontínuas. Deste modo, ao se falar da historia de vida de cada individuo por meio de seu discurso, perceberemos que nele existem muitos processos de mudanças, ou seja, alterações ocorridas ao longo do tempo de sua vida.

Portanto, é justamente nesse momento de transição, ou melhor, de mudança que a sensação (sentimento) imediatamente se apresenta. A mudança por si só apresenta-se como transição e que, por isso, consiste em si num tipo de próprio de experiência. Por sua vez, o modo que essa experiência de mudança é sentida acontece de modo também contínuo o que, com efeito, é contrário, por exemplo, ao pensamento metafísico e dialético que considera as experiências de relações como somente descontínuas, pois seus elementos conjuntivos estariam isolados no

objeto ou sujeito. Não havia, portanto, o entendimento da experiência como fenômeno que se refere aos dois ao mesmo tempo.

Por isso, o sensação da transição das experiências é responsável por gerar um tipo de sentimento que é ocasionado por meio do movimento de mudança de estado a outro dentro de um processo contínuo de intercâmbio. Portanto, é por meio desse contínuo intercâmbio de sensações que o sentimento adquire sentido, por isso afirma William James (1996: 22) “What I do feel when a latter moment of my experience succeeds an earlier one is that though they are two moments, the transition from one to the another is continuous”. Desse modo, podemos entender que o próprio sentimento de continuidade é, desse modo, uma Experiência, ou seja, uma experiência da experiência; em outras palavras: uma **Experiência Pura**.

Ao se considerar a organização do *Self* como um sistema de relações que incluem: memórias, propósitos, desejos, ambições, satisfação, insatisfações dentre outras, se percebe que entre as partes desse sistema não existe nenhum tipo de ligação em comum que se possa atribuir características universais racionalistas. Na verdade toda essa gama de intimidade que compõem nosso *Self*, somente ganha sentido e *sensação* de continuidade a partir de elementos conectivos que operam como predicativo. Por isso afirma William James (1996: 21):

Taken as it does appear, our universe is to large extent chaotic. No one single type of connection runs through all the experiences that compose it. If we take space-relations, they fail to connect minds into any regular system. Causes and purposes obtain only among special series of facts. The self relation seems extremely limited and does not link two different selves together.

Em outras palavras, ao desconsiderar o propósito racionalista de universais, e ao mesmo tempo negar a existência de um absoluto transcendentalista nessa concepção pragmática, tanto as experiências (conceitual ou perceptual) como os seus tipos de relações, não mostram nenhuma relação *inata* entre si, ou seja, não tem qualquer ligação natural que se possa considerar como ideal ou mesmo objetivamente perfeita sobre o ponto de vista racional.

É por meio incondicional de experiências e de suas relações conjuntivas que toda a realidade material e imaterial (mente e corpo; objeto e sujeito) torna-se concreta e ativa. Entretanto, para essa toma de ação, ou seja, para que exista essa “posta *em prática*” que se faz por meio das relações conjuntivas se necessita, portanto, de um mecanismo ou sistema capaz de

impulsionar a mente e o corpo à operarem juntos em direção de algo. Em outras palavras, esse sistema ou mecanismo sobre o qual nos referimos está incondicional relacionado ao princípio de **intencionalidade**, cujo desenvolvimento dar-se-á em nível puro de consciência. Ou seja, é por meio desse processo de movimentação e intercambio de experiências que todo os sub-processos de ação, adaptação, acomodação, etc. Se desenvolvem para a construção realidade humana.

Aqui, discutimos particularmente a realidade humana que se diferencia por sua forma significativa e semiótica da linguagem: responsável de adequar e relacionar tais experiências de modo contínuo as quais se apresentam de modo indiferente às suas possíveis relações, mas que ao longo dos processos operativos das relações conjuntivas, tais experiências encontram sentido. Existe, portanto, a partir disso o prolongamento das experiências e, por assim dizer, do conhecimento, pois estamos falando do próprio processo epistemológico enquanto fenômeno ativo, pragmático de consciência.

[...] by conjunctive experiences of sameness and fulfilled intention [...] every later moment continues and corroborates an earlier one. In this continuing and corroborating, taken in no transcendental sense, but denoting definitely felt transitions, lies all that the knowing of a percept by an idea can possibly contain or signify. Wherever such transitions are felt, the first experience knows the last one (William James, 1997: 106-106).

Por isso, podemos dizer que em cada tipo de experiência possui a competência cognitiva, ou seja, possui o *terminus ad quem* e que por meio das relações passam a ser um *terminus ad quo* que conhece e que, por isso torna-se ao mesmo tempo conhecedor e conhecido (*Knower and Known*). Ou seja, cada experiência anterior dentro desse *continuum* processo das relações conjuntivas, todas as experiências se vêem conectadas e sabedoras umas das outras, sejam elas semelhantes ou mesmo sem qualquer tipo de similaridade. Por isso, afirmamos que as relações conjuntivas podem ser de vários níveis de intimidade. Tomamos como exemplo os atributos gramáticas para se explicar textualmente tais níveis de intimidades podemos perceber que uma simples conjunção como: *com* (with) se torna, talvez, uma das mais evidentes formas de relação conjuntivas que liga duas experiências ou orações ou palavras por meio da força relacional existente entre a simultaneidade dos eventos *a priori* e a intencionalidade em expressá-los *a posteriori*.

Somente por ser conjuntiva ela por si só traz consigo o caráter intencional de prolongar o conhecimento sobre um evento em particular ou em geral. Tem-se, portanto, dentro de uma perspectiva de análise discursiva à construção natural das experiências a necessidade de conectivos simples ou complexos. Como exemplo de conectivos simples tem: de simultaneidade, de intervalo temporal, de espaço e distancia, de similaridade ou diferença.

Os conectivos complexos, por sua vez, se apresentam como relação entre grandes blocos de conceitos que se expressam por meio das relações de atividade capazes de conectar termos dentro de uma serie de mudanças que evoluem: tendências, resistência e lógica causal. Além disso, os conectores complexos podem se apresentar como relações experimentadas (*experienced relations*), ou seja, relações que já se sabe do que se trata dado seu valor emotivo. Por isso, se diz que nesse nível de complexidade estão presentes os níveis de conduta que se expressam por meio de termos que formam o que se conhece como estados de ânimos (*states of mind*).

Desse modo, ao se registrar tais experiências em textos surge aquilo que conhecemos como *textura*. É, portanto, nessa *textura conjuntiva*—sobre a qual se refere às conjunções de experiências conceituais e perceptuais ao mesmo tempo—encontramos todos os registros de *intencionalidade* as quais, em outras palavras, colaboram e prolongam o conhecimento sobre algo. Portanto, ao se considerar a objetividade conceitual, as relações conjuntivas se mostram em todos os modos: **parte incondicional no processo de conhecimento**. Por isso, dissemos que da mesma forma que esta objetividade se dar em nível perceptual, conseqüente, em nível conceitual: se tornará expressão objetiva do mesmo.

4.3.2.1.4. Relações Cognitivas (*cognitive relations*)

Ao passo que entendemos as funções das relações de experiências dentro de um processo sistêmico que combina simultaneamente elementos distintos e separados representados por meio de fragmentos de realidade, passamos a entender a realidade como um construto desejado intencionalmente por meio das multiplas camadas de texturas que desenvolveram por meio do titulo de experiências e suas relações. Desse modo, o entendimento de Realidade adquire uma conotação particular sobre sua existencia, pois considera tanto o que está fora, como o que está dentro ao mesmo tempo.

Portanto, da mesma forma que é possível o prolongamento de uma experiência e, assim do conhecimento, por meio de relações conjuntivas, existem ainda tipos de relações cognitivas que auxiliam a interação entre o sujeito cognicente e o objeto cognitivo. Em outras palavras, é por meio da relação entre a capacidade que se desenvolve o sujeito em tornar-se conhecedor de determinado objeto e a capacidade de tal sujeito desenvolve em ser conhecido por outro sujeito, relação esta que transforma determinado sujeito em objeto conhecido. Como resultado dessa intercambiável relação cognitiva entre sujeito e objeto, surge com efeito a capacidade representação da realidade em termos de realismo.

A cognição ou, simplesmente: o conhecimento em processo, são termos que expressam a construção da realidade por meio incondicional das relações de experiências. Desse modo, percepção e concepção formam um todo indivisível de realidade que construímos sobre a capa de realismo (textos) os quais registram e orientam (conotam) o sentido de tais experiências. Sendo, assim, as relações cognitivas concebem a realidade sensível ou física a sensação de continuidade das experiências.

Entretanto, isso não quer dizer que de fato sejam elas contínuas até o momento final do registro de um texto. Está claro que existe um princípio de ruptura do contínuo, pois o texto necessita do sujeito que intencionalmente irá experimentar tal registro por meio de suas prévias experiências. Portanto, é somente por meio do **sentimento de continuidade** que tal texto ou registro provoca no momento pontual da experiência que: se passa a existir tal princípio de continuidade sobre o qual no referimos, ou seja, como fenômeno epistemológico. Aqui nenhum “Absoluto” é responsável por esse fenômeno de conhecer, pois não existe nada que possamos conhecer que esteja fora de nós mesmos. Mais uma vez: é por meio da conexão ou relação de experiências que toda a realidade humana passa a existir; uma realidade capaz unicamente de ser sentida para ser real e impossível de expressar-se por outro meio que não pela ‘representação’ do realismo. Somente o que se sente (emoções) é real, o que vem depois disto se torna representação do mesmo.

A relação cognitiva se expressa de maneira que, a qualquer momento que seja, apresentam-se intermediários, responsável por conectar o objeto e o sujeito. Portanto seu ponto inicial torna-se o sujeito conhecedor (*Knower*) e seu “*terminus*” um objeto significado ou

conhecido. Uma relação lógica que envolve o sentimento (sensação), ou seja, conhecimento do sentimento *a priori* e sua *posteriori* correspondência com o objeto ou situação sentida (*Known*). Nesse momento, a experiência que se desenvolve num tempo e espaço determinado, não existe separação ou sensação de descontinuidade do que está dentro e do que está fora. A relação cognitiva torna-se responsável por criar tal sensação de continuidade, mesmo que haja descontinuidade espaço-temporal das experiências.

Whenever such is the sequence of four experiences, we may freely say that we had the terminal object 'in mind' from the outset, even though *at* the outset nothing was there in us but a flat piece of substantive experience like any other, with no self-transcendancy about it, and no mystery save the mystery of coming into existence and of being gradually followed by other pieces of substantive experience, with conjunctively transitional experiences between (William James, 1997: 106-107).

Em uma só palavra podemos dizer que experiência e realidade são sinônimos cognitivos por estarem condesadas das únicas coisas (*stuff*) que realmente existem na por meio da realidade humana. Portanto, as relações cognitivas consistem na produção de conhecimento conceitual a partir da tomada de consciência dos termos físicos experimentados *a priori*. Não obstante, a evocação de tal realidade—como vimos dado seu valor referencial objetivo concreto—não deixa de ser menos real do que qualquer relação perceptiva. Desse modo, ao invés de conflitarem entre si, percepção e conceitualização entram em comum acordo a fim de validar ao organismo, como um todo: a sua própria existência, assim como, a existências dos demais. Por isso, dizemos que percepção serve na *verificação* dos conceitos, ou seja, aquele prova a função de conhecimento deste como verdadeiro.

4.3.2.1.5. Relação de Substituição (*substitution*)

Antes de falar desse tipo de relação, vale apenas recordar que a definição de experiência na qual abordamos aqui está relacionada intimamente ao processo de conhecimento que se desenvolve pontualmente dentro de um *continuum* espaço-temporal. A temporalidade sobre a qual nos referimos está condicionada ao presente imediato da consciência de realidades as quais podem ser perceptuais ou conceituais.

O conhecimento e construção da realidade por meio dos sentidos é aquilo que direciona todo o organismo ao desenvolvimento de uma consciência capaz de se prolongar e se relacionar sobre diferentes modos. Como vimos anteriormente, essas relações são *os meios* necessários na construção e no prolongamento do conhecimento. Somente por desenvolverem tais funções de combinação, tais tipos de relações de experiências podem ser considerados também como experiências. Em outras palavras, tudo que existe dentro do nosso entendimento pragmático da realidade está constituído unicamente por experiências e por relações de experiências que por si só se constituem como tipos de experiências, ou seja, *experienced relations*.

Dentro de todos os tipos de relações que vimos aclarando por meio das teorias pragmática de William James até o momento, podemos destacar ainda as relações de substituição como a que mais abunda em nosso cotidiano, devido ao seu sistema de funcionalidade que não necessariamente tem que haver com a “verdade absoluta” exterior. O que de fato faz das relações de substituição tornar-se um tipo tão abundante é sua capacidade de relacionar-se com conceitos e coisas não imediatamente perceptivas. Em outras palavras, os caminhos pelos quais se leva o pensamento *seguir* neste tipo de relação substitutiva de experiência, não supõem uma verificação de verossimilhança similarmente aos caminhos existentes nas relações cognitivas, por exemplo.

Por isso dizemos que as relações de substituição estão intimamente ligadas ao universo conceitual relacionado às fantasias, às utopias, às ficções, ou ainda relacionada aos erros de entendimento conceitual da *realidade perceptiva*¹⁶. Com efeito, tudo que envolve as relações de substituição depende diretamente do tipo de transição que é feito entre uma experiência à outra, pois algumas experiências simplesmente podem abolir outras anteriores, do mesmo modo que podem, por meio de posteriores, prolongarem as anteriores e, assim, aumentar seu sentido ou seu entendimento de consciência, por isso se aplica o princípio de **superação** que não necessariamente significa supressão mas, *superação* (*superseding*).

What the nature of the event called ‘*superseding*’ signifies, depends altogether on the kind of transition that obtains. Some experiences simply abolish the predecessors without continuing them in any way. Others follow them more livingly, are felt to increase or to enlarge their meaning, to carry out their purpose, or to bring us nearer to their goal (William James, 1996: 28).

¹⁶ Este último muito comum nas crianças em período de desenvolvimento animista da realidade (4—8 anos).

Entretanto, ao se falar do aparecimento da consciência como a única grande coisa capaz de conter todos os tipos de experiências e relações sobre a qual, em outras palavras, se conhece como *pura experiência* se diz que somente uma dessas funções as quais nos referimos referente às relações de substituição é possível.

Com efeito, tudo que existe nesse universo de pura experiência se constitui basicamente em dinamismo, ação, transição e chegada ou terminação. Esses, portanto, são os únicos elementos que realmente acontecem nesse universo, mesmo embora eles se apresentem por meio diferentes tipos de caminhos.

A função que uma experiência pode desempenhar se concentra na ligação ou em sua capacidade de relacionar-se a outra experiência cujo intuito é sempre buscar uma finalização ou resposta aos impulsos iniciais. Desse modo, quando uma experiência liga-se, ou, é ligada a outra de mesma finalidade, dizemos que tais tipos de experiências concordam em função e que, por isso, compõem um sistema de relação funcionalmente integrada. Existe, em outras palavras, uma cooperação mútua das partes em função do todo orgânico.

Entretanto, devemos lembrar que mesmo que tais experiências combinem-se entre si por meio de sua funcionalidade sistêmica, isso não quer dizer que tais experiências se encontrem sua combinação pré-determinada; pelo contrário, o que acontece é que todas as 'partículas' ou (particulares) de experiências se encontram caoticamente desconectadas, sendo que uma experiência pode passar por outra sem nenhum tipo de efeito prolongador do conhecimento ou coisa do tipo.

O que de fato faz com que exista combinação por meio de substituição é a **intencionalidade** do sujeito que caracteriza seu estado de ânimo e, assim, busca uma finalização coerente aos seus impulsos e questões iniciais rumo à sua acomodação psico-social.

Portanto, ao dizer que o aparecimento das experiências está posto de modo caótico, isso quer dizer que qualquer que seja o caminho que uma experiência inicial possa tomar deve sempre existir uma função de substituição para que a experiência posterior possa existir e assim cumprir determinada função de interesse do organismo.

Aqui sobre esse ponto, a valoração da realidade conceitual se torna mais preponderante que a realidade imediata perceptiva, pois de modo geral os caminhos ou circuitos que atravessam as experiências conceituais tornam-se mais fáceis e seguros de seguir, como afirma William James (1996: 28-29):

The whole system of experience as they are immediately given presents itself as a *quasi*-chaos through which one can pass out of an initial term in many directions and yet end in the same terminus, moving from next to next by a great many alternative paths. Either one of these paths might be a functional substitute for another, and to follow one rather than another might on occasion be advantageous thing to do.

Desenvolvendo um pouco mais de acordo com essa vantagem das relações substitutivas encontradas por meio das experiências conceituais sobre as experiências perceptivas podemos destacá-las sobre a seguinte forma:

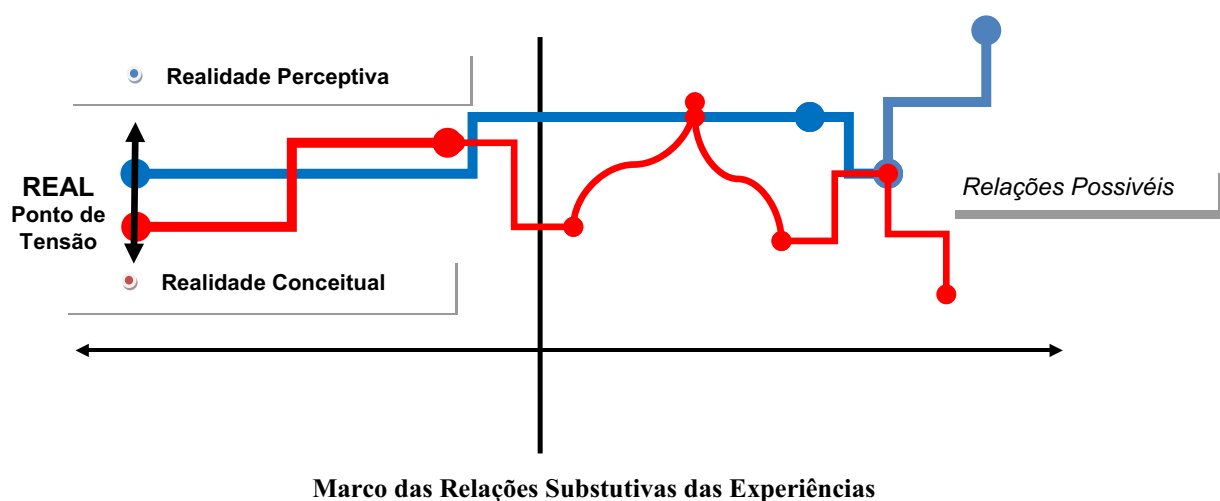


Figura 21. Nossa interpretação a partir dos conceitos de relações de substituição de experiência encontrada por meio das teoria de William James, disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press, pp. 28—29.

Nossa explicação sobre a figura 21 consiste em afirmar que as relações de substituição são feitas de modo que a realidade conceitual se apresenta tanto em maior frequência de intensidade como maior frequência de repetição. Isso quer dizer que os botões vermelhos

(realidade conceitual) aparecem junto aos botões azuis (realidade perceptual) para garantir a realidade perceptual dentro do processo de relação cognitiva.

A segunda explicação consiste no aparecimento ou criação de novas realidades possíveis a partir da relação de substituição das experiências. Por isso, se afirma que a vantagem que os caminhos conceituais oferecem ao desenvolvimento de uma experiência por meio conceitual sobre o meio perceptivo, pois enquanto na primeira as linhas de experiências se apresentam de forma elíptica capaz de tocar um número maior de realidades possíveis e assim criar novas relações de experiências por meio da substituição, na segunda o processo é quase retilíneo com pouca frequência de combinações e interações com outras realidades possíveis.

Em suma, o que isso quer dizer é que a vantagem das relações de substituição por meio do processo conceitual não somente é mais rápido que o processo perceptual, como também sua produção também é maior; com efeito, todo processo de substituição conceitual facilita a economia do organismo em busca de sentido e ação rumo a sua acomodação em diferentes níveis de realidade cujas funções e interesses variam conforme o tipo de sistema que tais relações são capazes de construir.

As a matter of fact, and in general way, the paths that runs through conceptual experiences, that is, through 'thoughts' or 'ideas' that 'know' the things in which they terminate, are highly advantageous paths to follow. Not only do yield inconceivably rapid transitions; but, owing to the 'universal' Character which they frequently posses, and to their capacity for association one another in great systems, they outstrip the tardy consecutions of the things themselves, and sweep up on towards our ultimate termini in a far more labor-saving way than the following of trains of sensible perception ever could (William James: 1996, p.29).

As líneas azuis representam na figura 21 os caminhos (*paths*) por onde as conexões da realidade perceptual se propagam. As linhas tracejadas vermelhas, respectivamente, representam os caminhos de conexões por onde a realidade conceitual se desenvolve. Com isso, podemos observar quais são os novos caminhos criados conceitualmente e como estes adquirem, por meio do pensamento associativo e por meio do alargamento da própria realidade perceptual, novas relações sistêmicas.

Por meio do eixo que representa o Real se pode verificar que a maioria das conexões conceituais passa por caminhos que não possuem qualquer relação com o Real, ou seja, não possuem relação com qualquer coisa que seja verdadeira sobre o plano físico.

De modo geral tais caminhos substituem nada verdadeiramente real; eles terminam completamente fora do mundo real do mesmo modo que acontece com as fantasias, utopias, ficções e erros. Entretanto, ao reentrar em contato com a realidade, esses mesmos caminhos conceituais adquirem valor de verdade por possuírem condição relacional com a realidade perceptual, ou seja, podemos senti-las como verdadeiras, pois reacionam organicamente como verdadeiras.

Portanto, isso justifica porque William James afirma que nossas experiências se apresentam sempre de forma *quasi-caótica*, pois existe vastamente mais descontinuidade no total de todas as nossas experiências do que comumente poderíamos supor.

A medida de verdade pela qual aferimos valor as nossas experiências se baseia de modo sensível pragmático. Em outras palavras, o corpo de cada pessoa é o instrumento capaz de atribuir verdade as coisas por meio de suas experiências. Isso, com efeito, mostra a percepção como verdade do que se sente e, por isso, dizemos que são *percepções continuas*.

Entretanto, ao passo que esse mesmo corpo entra em movimento, existe uma perda gradual de percepção do todo físico anterior e, ao mesmo tempo também que há um desconhecimento do que pode vir a ser o futuro a respeito do termino desse movimento. Portanto, é a partir desse movimento que entra em atividade a construção da realidade conceitual na reparação do mundo físico ausente.

Desse modo, se apresenta o núcleo de cada experiência constituída *a priori* de aspectos físicos e *a posteriori* de aspectos conceituais os quais possuem a capacidade de se concretar sobre a forma sensível das percepções como emoção ou sentimento capaz de informar todo o organismo de sua veracidade.

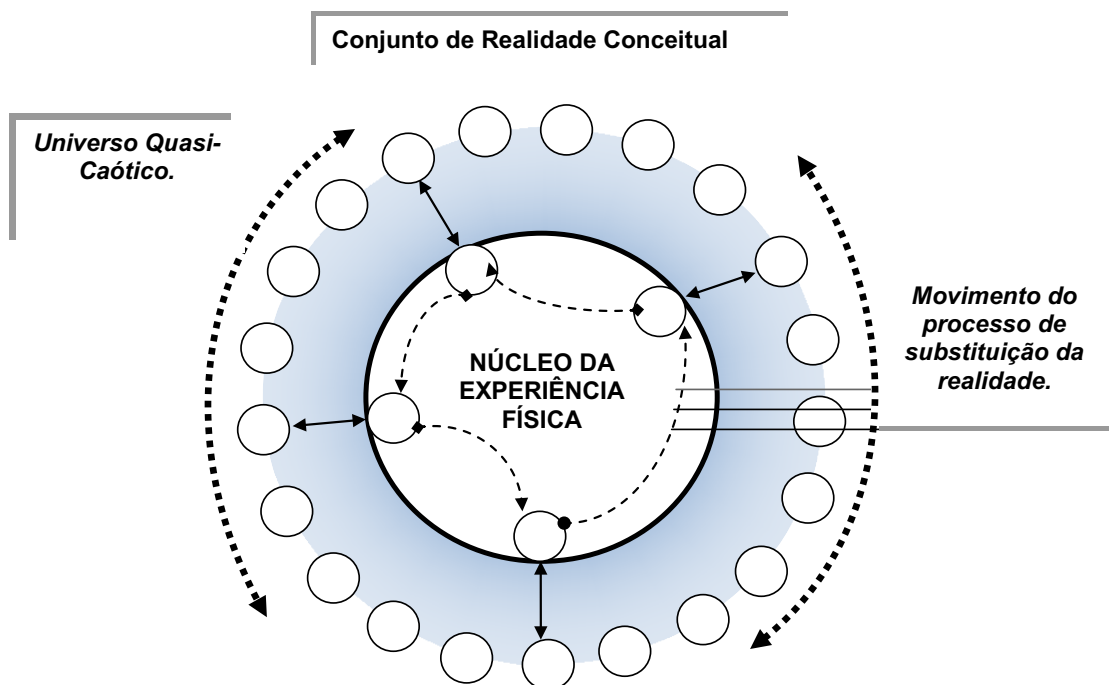


Figura 22. Nosso entendimento a partir da concepção sobre relação substituição definida por William James disponível em, TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press, pp. 28—29.

Explicando a figura 22 afirmamos que o conjunto de realidade conceitual por meio do processo de substituição capaz de informar e orientar todo o organismo em direção de verdades que se mesclam fisicamente e conceitualmente a uma só vez. Por isso, os círculos menores que estão contidos no círculo maior da figura 22 nos mostra o momento exato em que, a partir do movimento do organismo e, com efeito, a partir de sua perda de referencia perceptiva tanto ao passado quanto ao futuro dos acontecimentos de aventura, dizemos que existe uma interpenetração da realidades conceituais possíveis sobre a realidade física perceptual. A sensação de *estabilidade* e de *continuidade* que esse processo gera ao organismo é o fator pelo qual consideramos como a mínima partícula aceitável de experiência promovida por meio da relação de substituição dos valores perceptuais por valores conceituais; estes, em última instância, promovem-se como *circuito* ou *caminhos* fidedignos em virtude de sua capacidade pragmática de assimilação e acomodação dentro de um sistema cuja amplitude de funcionamento se encontra

num estado maior e mais complexo do que seus particulares isolados. Nesse momento de substituição não há qualquer diferenciação entre realidades no momento de sua experiência.

Em outras palavras, se torna, portanto, uma relação de substituição que não suprime aos outros elementos, mas que os supera (*superseding*) como recurso conceituais capazes de se concretar por meio da experiências pura do indivíduo cujo corpo se torna o meio perfeito para a transição de um para o outro.

Aqui, como afirma William James (1996: 30) o paradoxo da auto-transcendência (*self-transcendecy*) do conhecimento se re-apresenta como verdadeira, porém devemos lembrar que nenhuma transcendência surge no mundo empírico radical cuja denominação pragmática das experiências. Aqui não existe nenhum *Absoluto* capaz de realizar o *acto saltatorio per si*, mas somente o sujeito cognocente de sua experiência é capaz de criar e seguir seus caminhos e circuitos provedores de conhecimento e de interação com o real, ou seja, com interação com aquilo que está mais além do mero aspecto objetivo ou subjetivo puro. Em outras palavras, na combinação entre os dois simultaneamente.

4.3.2.1.6. Referencia Objetiva (*objective reference*)

A diferença que fazemos entre realidade perceptual e conceitual conflita diretamente com que toda a corrente transcendentalista considera como objetividade e, com efeito, como se entende o processo mesmo de conhecimento ligado a uma referencia objetiva perceptual. A criação de um Absoluto que pudesse realizar o *salto mortale* como processo transcendente epistemológico considerava o conhecimento como algo que estava fora do Ser e que, somente por meio desse *acto saltatorio* poderíamos, enfim, penetrar a realidade dos objetos e dos sujeitos como entidades separadas dentro do abismo epistemológico que se encontravam, ou seja, para esse pensamento transcendentalista a realidade partia de dentro de sua própria entidade absoluta para fora de si mesma. Desse modo, a realidade era postulada como existindo em outro lugar.

Para o pensamento pragmático o qual fazemos uso, afirma que a experiência e, sobretudo, a consciência da experiência e suas múltiplas relações, constituem-se no que realmente existe em termos de realidade. Portanto, como atribuir caráter de verdade as coisas perceptíveis, se o que fazemos é construir realidades a partir de conceitos—os quais mesmo que conectados ao mundo

exterior—são perfeitamente independentes? Sua construção supõem elementos interiores e referentes ao sujeito que sente a informação exterior ou estímulo e, com efeito, interpretá-la mediante términos nervosos os quais, sobre o ponto de vista perceptual, são impossíveis de senti-los ou mesmo de apreendê-los.

Em outras palavras, quando falávamos sobre referência conceitual nos tópicos anteriores, estávamos ao ponto de nos questionar sobre: de que modo considerar um tipo de referência objetiva que contém todo o conhecimento pronto à espera de ser possuído, se todo nosso conhecimento consiste em conceitos constituídos completamente por meio de signos que apenas representam o conhecimento da pura experiência?

Em resposta a essa pergunta, William James (1996: 30) nos diz que: “the key to this difficulty lies in the distinction between knowing as verified and completed, and the same knowing as in transit and on its way”. Portanto, ao se referir do conhecimento *a posteriori* como a parte verificada e completa, James se refere à tomada de consciência sobre o *that* que somente a partir de sua verificação perceptual lhe é dado valor de verdade. Desse modo, este mesmo *that*—que antes estava idealizado sobre formas conceituais de conhecimento—agora está representado por meio das vias sensórias da percepção.

Entretanto, a segunda parte da citação de James ao se referir ao conhecimento do *that a priori*—referido como o conhecimento *em trânsito*—dizemos, portanto, que todo o tipo de conhecimento que dar-se por meio desse trânsito é do tipo conceitual o qual sobrepassa, em termos qualitativos e quantitativos, o mero conhecimento perceptual. Aqui, a dúvida quanto à referência objetiva se desvela por motivos capazes de garantir ‘verdade’ por meio do próprio indivíduo sem qualquer tipo de verificação perceptual do mesmo. E, com efeito, é nesse estágio virtual do conhecimento em trânsito onde passamos a maior parte de nossas vidas e por meio do qual adquirimos nosso conhecimento em sua grande maioria.

Now the immensely greater part of all our knowing never gets beyond this virtual stage. It never is completed or nailed down. I speak not merely of our ideas of imperceptibles like ether-waves or dissociated ‘ions’, or ejects like the contents of our neighbours’ mind; I speak also of ideas which we might verify if we would take the trouble, but which we hold for true although untermated perceptually, because nothing says ‘no’ to us, and there is no contradicting truth in

sight. To continue thinking unchallenged is, ninety-nine times out of a hundred, our practical substitute for knowing in the complete sense.

Resumindo a discursão sobre a existência de uma referência objetiva tal como propunha as doutrinas transcendentalistas, queremos dizer que tal referencia objetiva não passa de um mero incidente, provocado por meio da **insuficiência** ou **discontinuidade** de nossas experiências as quais necessitam passar por processos de transição realizado por meio dos diferentes tipos de relações que viemos estudando até o presente momento de nossa tese. Como exemplo, apontamos as transições conjutivas como as mais evidentes e superficiais formas de relação. Entretanto, mesmo sendo assim, isto é, evidente e superficial não significa que tais relações sejam realmente perceptivas em suas transições. é que de acordo com o pensamento pragmático referencia objetiva Ao contrário disso, relações sejam elas de qualquer grau ou tipo: são sempre ilusórias, ou seja, aparências e ilusões de nossa sensibilidade nervosa.

Não queremos dizer com isso que as relações de experiências e suas transições não existam, está claro que existem e é por meio incondicional de tais operações que o conhecimento se prolonga. O quê queremos afirmar aqui com esse principio de aparência sensível é que perceptivamente não sentimos o que de fato é o *terminus* da coisa (*that*).

A ação, por exemplo, que consiste no efeito ou terminus da coisa excitatória se torna impossível senti-la, pois movimento implica em termino, e de que modo, portanto, se pode um termino ser sentido (perceptivamente) anteriormente ao seu ponto de chegada? Desse modo, *Concepção* torna-se nosso único instrumento pelo qual fazemos uso na construção de nosso conhecimento. Nosso campo de experiência conceitual não possui nenhum tipo definido de fronteira comparado com o que se possa ter em nosso campo de visão perceptiva.

Entretanto, tanto concepção quanto percepção estão ambos em constante interpolação ao longo do desenvolvimento da vida. Por isso, dizemos que quando não podemos adquirir diretamente o conhecimento de modo perceptual podemos nos referir a outro tipo de conhecimento que se conduz ao redor da coisa ou situação que nos estimula conhecer (*knowledge about*). Com efeito, esse *knowledge about* procede de modo conceitual sobre o objeto e, que por isso, está intimamente relacionado ao próprio objeto.

Se, por exemplo, levarmos em consideração micro-elementos de composição dos objetos que provocam sensibilidade e, com efeito, percepção, teremos que considerar que o quê sentimos de fato não é a coisa que percebemos diretamente, mas sim núcleos e particular de estímulos capazes de desencadear a sensação sobre o objeto sobre o qual imediatamente criamos referencia conceitual.

A partir disso podemos agrupar todas as emoções (raiva, dor, alegria, excitação sexual e etc) como elementos perceptivos físicos que o nosso pensamento nunca poderá perceptivelmente terminar, mas somente por meio dos conceitos construídos a partir de tais elementos físicos que nos servirão como: os únicos elementos realmente capazes de penetrar simbolicamente a camada sensível do objeto de modo consciente. Dizemos, com efeito, que os sentimentos tonarm-se conceitos pelos quais nossas emoções nos leva a que sejam produzidos e mostrados a realidade por meio da tomada de consciencia dos mesmos.

Where direct acquaintance is lacking, 'knowing about' is the next best thing, and such knowledge an acquaintance with what actually lies about the object, and is most closely related to it, puts within our grasp. Ether-waves and your anger, for example, are things perceptually terminate, but my concepts of them lead me to their brink, to the chromatic fringes and to the hurtful words and deeds which are their really next effects (William James, 1996: 33).

Em outras palavras, o que se aponta aqui como fenômeno epistemológico coincide com a noção básica de nossa teoria a respeito do conhecimento que opera e se propaga *in transitu* e que em sua via ou "*jornada de desenvolvimento*" junta-se qualitativamente com a noção da teoria da Pura Experiência (Pure Experience) de William James a qual considera a tomada de consciência denominada por ele como: "*instant field of the present*" por meio do *that*, ou seja, este quanto coisa (*stuff*) inicialmente indiferenciado entre pensamento e objeto passa de uma posição que funciona *a priori* como *terminus ad quem* e, que a posteriori, como *terminus ad quo*. É a partir deste ultimo que se iniciará, portanto, todas as possíveis relações de experiências apontadas até aqui.

So the notion of a knowledge still *in transitu* and on its way joins hands here with the notion of a 'pure experience'[...] The instant field of the present is always experience in its 'pure' state, plain unqualified actuality, a simple *that*, as yet undifferentiated into thing and thought, and only virtually classifiable as objective fact or as some one's opinion about fact.

Por isso, mais uma vez afirmamos que tanto o campo de experiência conceitual quanto o campo perceptual correspondem ao mesmo valor de veracidade objetiva.

Entretanto, somente o campo de experiência conceitual é capaz de superar o campo perceptual das experiências. Então, atribuir referência objetiva somente à natureza dos objetos perceptivos como única e absolutamente verdadeira se torna inconcebível, pois existe o que chamamos de superação do campo conceitual sobre o campo perceptual das experiências.

Com efeito, isso se explica por meio da construção e do intermédio de um realismo «*Nai*»^f o qual retrospectivamente divide em duas partes a capacidade de consciência e seu conteúdo de modo que o conteúdo (*content*) é conformado virtualmente.

4.3.2.1.7. Relação de coincidência de diferentes mentes (*conterminousness of different minds*).

Ao contrário das doutrinas racionalistas de Berkeley e de Mill que concebia o conteúdo das *idéias*¹⁷ como imanentes e que, por isso, sem qualquer transição com a matéria pela qual tais idéias poderiam unir-se, nossa explicação sobre a relação de coincidência de diferentes mentes busca em princípio destacar a aproximação existente entre as noções acerca do Realismo Natural e a teoria do Empirismo Radical¹⁸ de William James. Em outras palavras, Consciência e Experiência em nossa teoria pragmática unem-se em prol do prolongamento e desenvolvimento do conhecimento.

Para o antigo entendimento racionalista não era possível qualquer encontro ou *coincidência mental* entre duas ou mais mentes; tudo que existia como realidade pertencia exclusivamente ao sujeito. Não haveria, portanto, uma comunhão de elementos perceptivos e conceituais por meio dos quais um sujeito pudesse perceber qualitativa o que outros sujeitos

¹⁷ Notem que o termo ‘idéia’ dos racionalistas equivale ao termo ‘experiência’ dos pragmáticos, mas que estes consideram seu desenvolvimento de forma contínua e não como aqueles que acreditavam que as idéias se desenvolviam de forma descontínua.

¹⁸ Ao invés de usar essa terminológica preferimos usar o termo Pragmática-Fenomenológica por tratar simultaneamente tanto aspectos relacionados à consciência como fenômeno existente por si mesmo, quanto também por conectar tal consciência a uma *práxis* ativa que chamamos de experiência.

percebiam. Sendo assim, a realidade exterior nada mais era do que uma ilusão dos sentidos individuais. Em outras palavras nossas vidas não passavam de idéias isoladas de conteúdo conglomerado *solipisista*¹⁹ de modo que nenhuma corrente dinâmica poderia existir entre a criação de um mesmo objeto por diferentes mentes. Desse modo, era impossível que diferentes mentes encontrassem-se sobre uma mesma idéia ou experiência.

Por outro lado, o entendimento pragmático a respeito da *coincidência de diferentes mentes* por meio de certa experiência torna-se, ao contrário do pensamento racionalista, o motivo pelo qual a teoria pragmática faz uso. Nossa teoria vai contra a filosofia racionalista e transcendentalista. Desse modo, o encontro de mentes sobre um objeto comum torna-se o ponto chave e ao mesmo tempo torna-se também, o elemento pelo qual podemos afetar a realidade exterior por meio de nossos pensamentos e sentimentos, assim bem como, podemos ser afetados pelos mesmos numa recíproca relação experimental.

Se levarmos em consideração o entendimento sobre mente (*mind*) e idéia (*Idea*) como termos verbais equivalentes ao termo pragmático *experiência*—a qual se apresenta na grande maioria das vezes como conceitos—então como podemos perceber de forma pragmática a existência material da mente? Em resposta direta, não podemos visualizar a mente como pensamento no momento de sua experiência, somente seus efeitos neurológicos por meio da neurobiologia e seus instrumentos de análise.

Em outras palavras, o conceito de experiência pela qual viemos destacado como a capacidade epistemológica de construção do objeto o qual opera indistintamente hora como coisa física (*percepts*) e hora como conceito (*concepts*), torna-se o *ponto médio* de explicação que somente podemos observar a operação mental de outro sujeito por meio de seus reflexos de conduta, ou seja, por observar que determinado sujeito possui comportamento **X** posso induzir por meio de comparações analógicas que tal sujeito se encontra também em estado mental **X**. Em

¹⁹ **Solipsismo** (do latim "solu-, «só» +ipse, «mesmo» + -ismo".) é a concepção filosófica de que, além de nós, só existem as nossas experiências. O solipsismo é a consequência extrema de se acreditar que o conhecimento deve estar fundado em estados de experiência interiores e pessoais, não se conseguindo estabelecer uma relação direta entre esses estados e o conhecimento objetivo de algo para além deles.

resumo, somente por meio da suposição a respeito da existência de outra mente além da minha que posso realmente conceber a existência de uma mente diferente da minha própria.

To me the decisive reason in favor of our minds meeting in some common objects at least is that, unless I make that supposition, I have no motive for assuming that your mind exist at all. Why do I postulate your mind? Because I see your body acting in a certain way. Its gestures, facial movements, words and conduct, are 'expressive', so I deem it actuated as my own is, by an inner life like mine (William James, 1996: 34-35).

O tipo de relação apresentado por meio desse entendimento de coincidência mental é do tipo analógico, pois é por meio dessa analogia existente entre o quê se percebe (emoção) e o quê se pensa sobre (idéia) que podemos assegurar certeza de existências das coisas e dos sujeitos ao nosso redor. Com efeito, tal processo analógico de consciência resulta logicamente o meio pelo qual diferentes mentes podem coincidir numa mesma experiência.

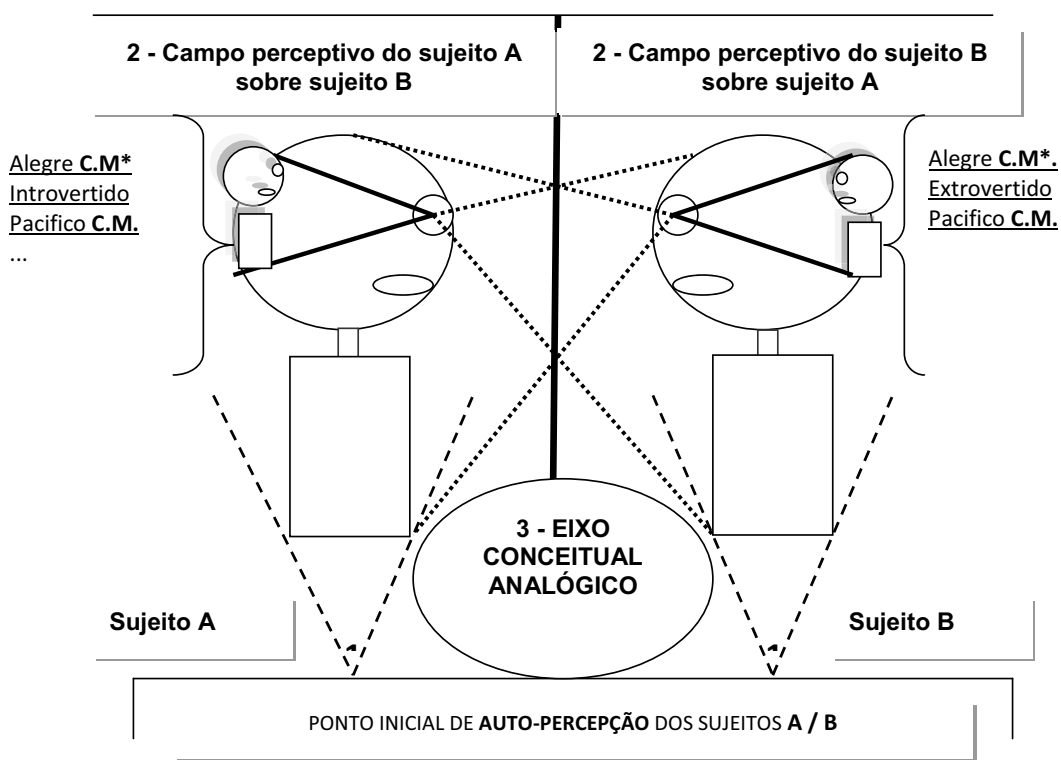
Em outras palavras, se por um lado a existência dos sujeitos A e B é comprovada primariamente por meio da percepção dos seus próprios corpos por si mesmos, pois o que realmente existia inicialmente para ambos os sujeitos como forma de comprovação de suas próprias existências consistia apenas em percepção de seus próprios corpos realizados por si mesmos. Ao passo que a confirmação secundária da existência de um para o outro somente existirá após a percepção concomitante de seus distintos corpos.

Logo, até este momento no qual o processo de percepção domina totalmente a esfera do conhecimento, rapidamente o que era um mero “*that*”—ou seja, aquilo que ainda não possuem um sentido de ser— torna-se, por meio da analogia conceitual, a comprovação assumida e experimentada da existência de outro sujeito o qual passará por **classificações conceituais** em todos os momentos da interação analógica as quais serão equiparadas aos valores conceituais existente em cada uma das partes observadoras.

Ou seja, tanto sujeito A como sujeito B percebem inicialmente a si mesmos por meio de seus próprios corpos. Depois sujeito A percebe sujeito B assim como faz sujeito B com relação a sujeito A. Acabando a dominação inicial dos níveis perceptivos entra em ação os conceitos de análise de cada um para cada um, isto é: sujeito A sente analogicamente ao que se apresenta como conduta do sujeito B do mesmo modo que faz sujeito B com relação ao sujeito A.

De outro modo, dizemos que è somente por meio incondicional das partes perceptivas que a mente de A e de B podem realmente encontrarem-se e que, portanto, podemos chamar tal encontro de: coincidência de diferentes mentes (*conterminousness of diferent minds*).

A atuação corpórea exercida tanto por A quanto por B enquanto se tona os reflexos dos comandos mentais. Com efeito, è justamente a partir da expressão corpórea que cada sujeito pode desempenhar que: o pensamento do outro pode encontrar um preenchimento cognitivo harmonioso pelo qual os sentimentos e emoções de cada passa causando, assim, um afeta ao outro, como mostra nossa figura abaixo:



Sigla: *C.M. (Coincidencia Mental)

Figura 23: nosso entendimento a partir dos conceitos de coincidência de diferentes mentes (*conterminousness of diferent minds*) explicado por William James. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAC, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press, pp. 34-35.

Nesse tipo de relação de coincidência de diferentes mentes todos os elementos perceptivos (*percepts*) tornam-se *coisas* que aportamos como elementos comum de possessão. Por isso, tais elementos tendem a ser a mesma coisa para os diferentes sujeitos envolvidos na mesma experiência em questão. Com efeito, o sujeito que vê sua imagem refletida no espelho é a mesma pessoa que outra pessoa ver, ou seja, os elementos que compõem sua aparência física perceptiva permanecem os mesmos para os demais observadores. Em contrapartida, o que deve realmente variar nessa relação são os elementos conceituais construídos a partir de tais elementos perceptivos observados por meio do comportamento de cada indivíduo. Desse modo, os objetos do sujeito A são os mesmo objetos do sujeito B, como podemos ver na descrição da figura 23. Entretanto, os elementos conceituais que se relacionam a tais objetos não são exatamente os mesmo, podendo ou não coincidir ao outro devido aos diferentes estados mentais que cada sujeito pode apresentar.

Praticamente, pode-se dizer que existe um encontro mental por meio da coincidência de diferentes mentes mesmo quando os elementos perceptivos são extraídos do contexto físico presente da experiência. Portanto, mesmo que qualquer um dos sujeitos de nossa figura 23 desapareça, ainda assim poderão estar presente objetivamente sobre a forma de conceitos. Desse modo, os mesmo elementos que anteriormente foram perceptivos apresentados como causa, agora volta revelando-se apenas como efeito, pois o processo cognitivo opera sobre uma economia lógica a fim de prolongar a experiência sobre diferentes aspectos associando-a com outras experiências diferentes.

Portanto, de acordo com os princípios epistemológicos os quais estamos defendendo em nossa teoria pragmática uma mente ou uma consciência pessoal corresponde a uma série de experiências as quais passam juntas e definidas por meio de certos tipos de transições e que, portanto, certo tipo de realidade objetiva—como é o caso de nossa objetividade conceitual—se torna uma série de repetição de experiências similares agrupadas por meio de diferentes transições.

Se uma experiência— como se apontou anteriormente— pode naturalmente apresentar-se simultaneamente como percepção e como conceito e, ainda assim, constituir-se num único elemento de consciência, então por que não poderia tal experiência apresentar-se múltiplas vezes

sobre diferentes contextos associativos tanto físicos quanto mentais sem perder com isso, seu valor de verdade? De certo modo, isso parece o mesmo que dizer que por meio de um mesmo ponto pode atravessar inúmeras linhas tão variantes quanto pode ser o espaço que ele pode se apresentar.

Com efeito, mesmo se fosse abolido qualquer parcela desse número de possibilidade que cada partícula de experiência pode se apresentar sobre os diferentes contextos mencionados (físicos e mentais), ainda assim, não seria capaz de destruir a experiência ou qualquer um de seus contextos experimentados, do mesmo modo que se tirássemos qualquer número da quantidade possível de linhas que passam por determinado ponto não seria capaz de destruir o ponto em si, nem mesmo afetar o número total de linhas possíveis que restam fisicamente e virtualmente, pois a supressão de uma experiência só é possível por meio da experimentação de outra.

Portanto, sobre esse entendimento não resta espaço para o princípio dialético cartesiano o qual insiste na afirmação que dois termos diferentes quando relacionados entre si, resulta um terceiro termo distinto dos demais.

Aqui nosso entendimento de unidade estabelece uma forte ruptura paradigmática com tal princípio dialético. Mais uma vez, como dissemos em tópicos anteriores, a pluralidade dos corpos estão sempre unificado por meio de único elemento comum o qual se apresenta ora como pensamento e ora como coisa física, sem com isso perder sua unidade nuclear considerada como Idéia e sentida por meio da experiência.

Desse modo, a experiência —entendida aqui como partícula mínima— torna-se a única responsável por representar e reduzir a pluralidade de realidades dentro um único marco fenomenológico-pragmático ao qual chamamos de **consciência**.

A existência dessa consciência interior atestada por meio da ação das partículas exteriores dos corpos, fornecem os subsídios para a integração dos corpos dentro de uma experiência que se realiza por meio dos diferentes sistemas de transição, como mostra nossa figura abaixo:

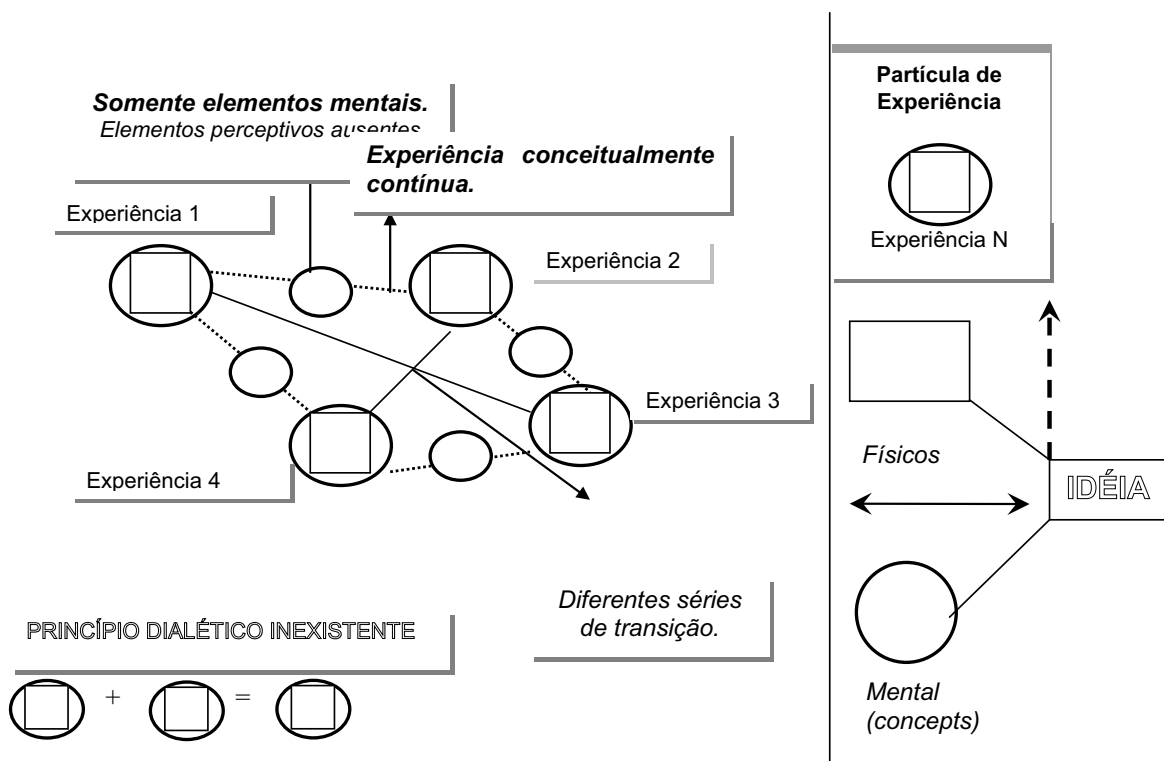


Figura 24: Nosso entendimento a partir dos tópicos referentes a coincidência mental. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): Pure experience: the response to William James, London, Thoemmes press, pp. 35-37.

Como podemos observar no caso da figura 24 não existe qualquer princípio dialético que possa gerar um terceiro elemento diferente do que sejam os corpos dos elementos perceptivos de cada experiência apresentada. Desse modo, tudo que aparece é a *experiência pura* dos sujeitos na qual os objetos também fazem parte.

Em geral, aqui tudo que aparece nesse processo de compartilhamento da experiência e de sua respectiva imutabilidade enquanto idéia e objeto nos leva a considerar que tudo e todos estão em conectados por meio de relações conjuntivas. Com efeito, o Realismo Natural parece estar mais afim com este pensamento do que o racionalismo de Berkeley.

O empirismo radical de William James corresponde fortemente ao tipo de racionalismo de Spinoza e este por sua vez, mais tem a haver com o tipo pragmatic pluralista do que com o racionalismo metafísico cartesiano. De acordo com William James (1996: 36-37):

In principle, let the natural realism pass for possible. Your mind and mine may terminate in the same percept, not merely against it, as If it were a third external thing, but by inserting themselves into it and coalescing with it, for such is the sort of conjunctive union that appears to be experienced when a perceptual terminus fulfills. [...]It is therefore not a formal question, but a question of empirical fact solely, whether, when you and I are said to know the same **(thing)**²⁰, our minds do terminate at or in a numerically identical percept.

Desse modo, a explicação que encontramos para a possibilidade de uma coincidência de diferentes mentes sobre um mesmo objeto consiste basicamente num princípio perceptivo pragmático no qual sua utilidade e ação perceptiva produzem conseqüências conceituais, naturalmente determinadas e organizadas para a aquisição e o prolongamento do conhecimento.

Com efeito, se este tipo de relação de coincidência mental fosse entendido literalmente como apenas um mero acúmulo perceptivo e, com efeito, esquecido seu valor pragmático como conseqüência utilitária e necessária do organismo humano em conhecer, então nenhum individuo poderia ir além de suas próprias percepções tidas em comum. Seria, portanto, como aponta William James (1996) uma espécie de barreira entre os indivíduos que os bloqueariam dentro de seus próprios sentidos isolados.

Por outro lado, é justamente porque não atribuímos à coincidência mental um entendimento literal que se pode entender que tal tipo de relação apenas começa por meios perceptivos, mas que se superpõem—para não dizer transcender— sobre tais estímulos físicos. Desse modo, somente se pode conceber tal esforço de transformação conceitual da realidade a partir da tomada de consciência da própria consciência. Em outras palavras, somente a partir da consciência de que se tem consciência de algo que tal barreira de um mundo isolado perceptivamente se vê rompido e elevado a um universo maior e mais complexo, manifestado de modo pluralista.

²⁰ Aqui fazemos uso da palavra coisa (thing) para aludir a citação literal de James na qual usa o exemplo da biblioteca de sua antiga universidade “Memorial Hall”.

Sendo assim, a última barreira perceptível comum aos diferentes sujeitos da experiência pode sempre ser superada, de modo que seus últimos elementos físicos se tornam tão demasiadamente reduzidos²¹ que os sujeitos envolvidos não possuem outra opção que não completar seu conhecimento de modo virtual desses remotos objetos os quais são transformados pelos conceitos. Portanto, a partir do processo de abstração dos objetos por cada indivíduo, se torna incoerente afirmar a existência de um mesmo objeto em comum. Não nos referimos aos elementos perceptivos, pois esses são idênticos a todos os sujeitos. O que realmente diferencia um objeto de outro são os elementos idiossincráticos que se responsabilizam pelos gostos e preferência de cada um. Desse modo, o único elemento comum aos objetos concebido por diferentes mentes se torna o espaço, ou seja, o contexto no qual os sujeitos estão inseridos.

Entretanto, de acordo com os princípios pragmáticos existe certo axioma que se refere à predicação de igualdade (*sameness*) as coisas quando seus elementos qualitativos não são perfeitamente discerníveis. Então, a partir disso tais objetos se encontram com a mesma função e estão localizados no mesmo espaço, ou seja, incrustado no mesmo contexto da experiência, eles devem incondicionalmente ser considerados numericamente como uma única coisa sobre dois diferentes nomes.

Então para que fique claro esse entendimento sobre a diferenciação dos objetos a partir da abstração individual dos sujeitos e a possibilidade pragmática de considerar duas ou mais coisas como iguais por meio de seu princípio de “*sameness*” estamos a ponto de afirmar que espaço (contexto) + igualdade das funções de coisas nomeadas diferentemente = coincidência de diferentes mentes.

Desse modo, todas as relações que sejam geométricas ou causais as quais possam originar ou terminar sobre as mesmas funções e espaço de coisas diferentes faz, portanto, com que tais coisas sejam entendidas numericamente a mesma, importando realmente somente as relações de igualdade das **funções** experimentadas por cada sujeito. Existe, portanto, na identificação do mesmo objeto um princípio de cooperação mútua entre os diferentes sujeitos envolvidos, ou seja, onde a idéia de um não está completa passa, portanto, a complementar-se com o outro e vice-

²¹ Sobre esses elementos físicos reduzidos estamos nos referimos a elementos microscópicos como moléculas e átomos que compõe o todo material perceptivo.

versa até que finalmente um único conceito possa ser compreendido e dividido pragmaticamente entre duas diferentes mentes.

The receptacle of certain of our expereinces being thus common, the expereinces themselves might some day become common also. If that day ever did come, our thoughts would terminate would terminate in a complete empirical identity, there would be en end, so far as those expereince went, to our discussions about truth. No points of diffrence appearing, they would have to count as the same (William James, 1996: 38).

Então, resumidamente devemos afirmar que qualquer que seja a diferença, o espaço que contenha diferentes mentes que se relacionam as coisas por sua **funcionalidade**, deve haver— por princípio pragmático— a contabilização de tais coisas numericamente iguais as duas diferentes mentes envolvidas. Portanto, existe um sentido de comunhão e de **cooperação** entre os diferentes sujeitos para que haja uma propriedade comum na qual e, por meio da qual tais mentes se encontram.

4.3.2.2. Classificação das emoções (segundo Damasio)

Além das contribuições positivas das teorias evolucionistas, passamos a recorrer às teorias da Psicologia Social, principalmente, em Stanley Schachter e Jerome Singer os quais em 1962, associam as questões da emoção às da cognição, criando dessa forma: a *Teoria dos Dois Fatores da Emoção* (*Two Factor Theory of Emotion*). Por isso, Singer e Schachter, a partir das contribuições prévias de William James²²—pelo menos na sua primeira fase— afirmavam que somente por meio da dos fatores distintos da consciência (objeto e sujeito) se poderia definir determinado tipo de emoção. Entretanto, segundo eles— ao contrário da teoria James-Lange— somente a experiência das reações corporais não seria suficiente para se discriminar que tipo de

²² Referimo-nos a primeira fase do pensamento de William James quando este ainda tratava das questões íntimas de consciência de forma pragmática cuja característica ainda versava o dualismo entre mente e corpo. Entretanto, somente em sua segunda fase, William James foi suficiente capaz de romper com todas tradicionais correntes racionalista e pragmáticas de sua época fundado, assim, uma nova extensão do existencialismo fenomenológico da consciência e das emoções. Desse modo, temos a expressão clara dessa sua mudança filosófica que parte de um dualismo cartesiano metafísico lógico a uma fenomenologia transcendental cuja importância de consciência se encontra na sua teoria da experiência pura (Pure Experience).

se vivencia diante determinado acontecimento, pois existe uma grande semelhança entre as reações fisiológicas. Desse modo, eles propuseram a ação do chamado **rótulo cognitivo** (*cognitive labeling*), que seria produzido através das informações que o sujeito adquire do seu meio social para “rotular” suas reações emocionais.

A psicologia social de Synger e Schachter considerava, portanto, dois fatores na produção de uma emoção: o fisiológico e o cognitivo. Esta teoria considera que somente por meio da experiência social de um indivíduo seria possível, portanto, de se identificar semióticamente o tipo de sua emoção, dado a grande semelhança das reações fisiológicas entre os diferentes tipos de emoções. Deste modo, buscamos ilustrar tal entendimento das emoções sociais por meio da seguinte figura abaixo:

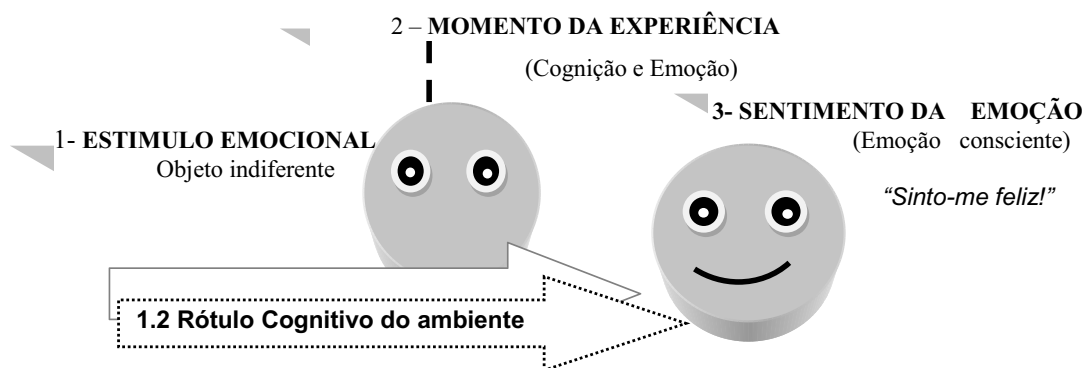


Figura 25. Nossa adaptação a partir do entendimento dos fatores da teoria da emoção de Schachter e Singer baseado no rótulo da felicidade.

De acordo com a figura temos acima temos a experiência do sujeito apresentada por meio do objeto cognitivo e da emoção na produção de um sentimento conscientizado. Isso acontece porque o processo cognitivo está estreitamente vinculado ao meio social do sujeito; tal teoria preconiza que os *estímulos ambientais* possuem um *significante* impacto na interpretação emocional de um estímulo. Isso, com efeito, mostra a ambigüidade de qualquer reação emocional diante a similitude das reações fisiológicas. Então, de acordo com essa teoria, seria esse o motivo pelo qual se rotula *significamente* o conhecimento prévio do objeto e, assim, se direciona a emoção à um determinado sentimento.

Portanto, de acordo com tais autores, para que ocorra um sentimento se faz necessário que existam *dois fatores complementares*, a saber: fatores *fisiológicos* atrelados aos fatores *cognitivos*. Com efeito, as emoções proporcionam um mecanismo natural para que o cérebro e a mente consigam operar conjuntamente a fim de avaliar tanto o ambiente interior (sujeito) quanto o ambiente exterior dos objetos que rodeia o indivíduo. Desse modo, todo o corpo responderia de forma adaptativa a tais ambientes. Esse processo de inter-relação acontece porque, de acordo com Antonio Damasio (2006: 57) “procesamos no sólo la presencia de un objeto, sino su relación con otros u su conexión con el pasado”.

Dessa forma podemos explicar porque um dos objetivos principais do desenvolvimento educativo das pessoas consiste justamente estabelecer um paralelo de conduta avaliativa de forma não automática entre os objetos causativos de emoção com relação à própria emoção.

Em outras palavras, temos um desenvolvimento educativo mediante os objetos de forma natural e variável, haja vista os diferentes aspectos do pensamento humano frente um determinado tipo de objeto.

Por isso, a crítica que essa teoria dos dois fatores da emoção faz com relação às teorias de William James consiste na idéia de que: ao se tentar automatizar tais comportamentos emocionais as teorias somáticas, de modo geral, criam um processo mecanicista em nível artificial do desenvolvimento emotivo e, por conseguinte, da própria natureza humana.

Essas afirmações são verdadeiras sobre o ponto de vista orgânico do desenvolvimento. Entretanto, existem outras condições orgânicas que não requerem um conhecimento consciente das emoções. Essas, por si mesmas, se apresentam sem a *necessidade* de uma análise consciente do objeto causativo e, nem, por assim dizer, valorar a situação que aparece. Desse modo afirmamos que as emoções podem operar em diferentes níveis, incluso quando, por exemplo, a reação emocional se desempenha sem conhecimento consciente de seu estímulo emotivo. Dessa forma, afirmamos também que as emoções tornam-se: *o resultado da própria valoração das situações por parte do organismo*. Por isso, afirma Antonio Damasio (2006: 57):

Uno de los principales aspectos de la historia del desarrollo humano se refiere al modo en que la mayor parte de los objetos que rodean a nuestro cerebro es capaz de desencadenar una forma u

otra de emoción, débil o fuerte, buena o mala, y puede hacerlo de manera consciente o inconsciente. Algunos de estos disparadores los ha recibido la evolución, pero otros no; por el contrario, nuestro cerebro los ha asociado con objetos emocionalmente competentes en virtud de nuestras experiencias individuales.

Com efeito, a manifestação de uma determinada emoção depende em grande medida de uma complexa relação de acontecimentos. De acordo com Antonio Damasio (2006: 59-67) essa relação ou cadeia— como prefere ele chamar— encontra um ponto inicial com a aparição do estímulo emocionalmente competente. Portanto, esse estímulo pode ser tanto de caráter físico— como um objeto—, ou ainda pode ser de caráter imateria—como, por exemplo, certa situação gravada na memória do sujeito.

No momento em que a memória desse objeto ou situação entra em funcionalmente, instantaneamente o cérebro responde emocionadamente aos campos periféricos do corpo dando, assim, o entendimento de que tipo de emoção se sente por meio dessa específica experiência. Portanto, dado esse dois níveis de entendimento iniciatório da emoção podemos fazer a seguinte pergunta: a cognição pode preceder a uma emoção? Se tentássemos responder essa pergunta de acordo com a *Teoria dos Fatores* de Stanley Schachter, seguramente teríamos que isso não se poderia conceber, dado que nessa teoria as *Emoções* estão formadas pelos dois elementos que comentávamos anteriormente: a *excitação ou estímulo*— os quais correspondem ao fator fisiológico— e identificação *cognitiva* de tal excitação. Portanto, igualmente às teorias de William James—em certa medida fisiológica—, Schachter estabelece que nossa experiência da emoção não surge do conhecimento da emoção em si, mas do reconhecimento da excitação do corpo que pode nos levar a determinada emoção. Desse modo, desde seu ponto de vista, uma experiência emocional requer uma interpretação consciente da emoção, pois para Schachter—assim como para Cannon e Bard²³—as emoções eram resultado de reações fisiológicas semelhante.

²³ Uma das maiores controvérsias no campo do estudo das emoções refere-se ao entendimento se nossos sentimentos estão vinculados às respostas fisiológicas que acompanham as emoções. Tano William James como Carl Lange propuseram em suas teorias fisiológicas da emoção que primeiro sentimos emoções e somente depois que nos damos

Por isso, se explica que às vezes nossa resposta de excitação frente um acontecimento se estende até a resposta do próximo acontecimento. Isso, em certa medida, nos faz afirmar que por uma parte, de acordo com a Teoria dos Dois Fatores, a excitação possui a função de “alimentar” a emoção, ou seja, de fazer com que a emoção se desenvolva até o seu ponto crítico de expressão fisiológica e, por outra, assume a função de controlar ou de canalizar mentalmente a percepção cognitiva de tais emoções. Com efeito, ao demonstrar esse processo da emoção nas teorias de Schachter comparado á teoria de William James podemos explicar, por meio da seguinte figura abaixo, que: o medo, como exemplo primordial da teoria de James, nos sugere uma via unidirecional, e por isso, monístico do processo cognitivo de tal emoção enquanto a teoria de Schachter nos revela um processo dualístico cartesiano, a saber:

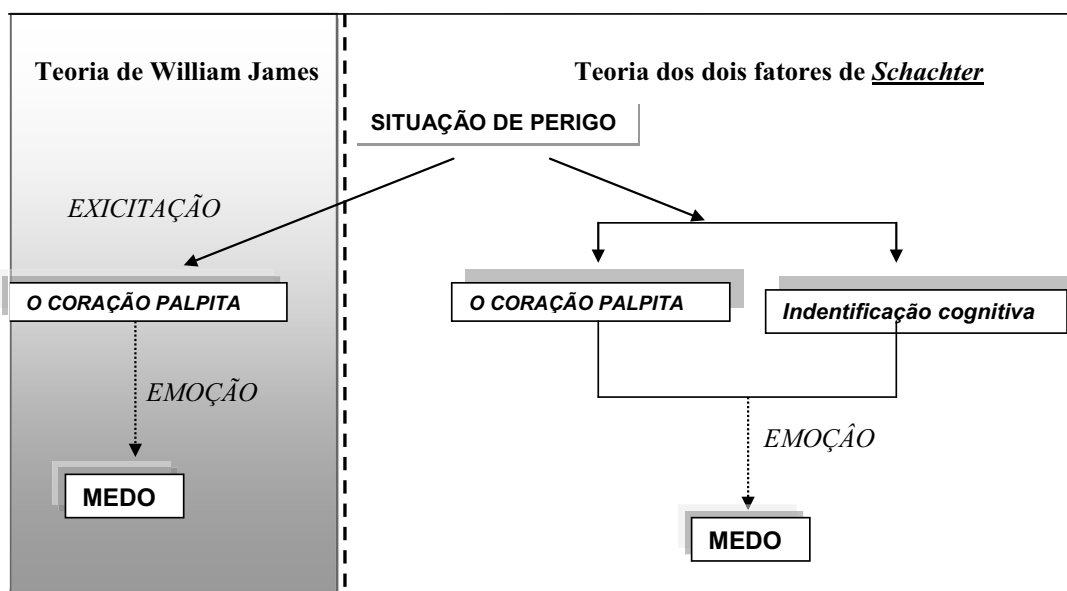


Figura 26. Nossa adaptação a partir das teorias James-Lange e de Schachter de acordo com MEYERS, G David (2006: 502-503): *Psicologia*, Madrid, Panamericana.

Entretanto, ainda que a teoria James e a teoria dos dois fatores de Schachter venham a nos mostrar como uma emoção é fisiologicamente percebida pelo cérebro por meio das excitações exteriores, não podemos deixar de evidenciar outro ponto de vista que afirma a possibilidade de uma antecipação da emoção sobre a cognição, ou seja, podemos sentir uma emoção sem a identificação de seu estímulo.

De acordo com Meyer (2006: 503) ao citar a teoria de Robert Zajonc e de Joseph LeDoux, afirma que nossas reações emocionais podem ser mais rápidas do que nossa interpretação de uma situação. Portanto, sentimos algumas emoções antes de pensá-las. Esse entendimento da possibilidade de antecipação emocional sobre a cognição da excitação consiste em seu todo em uma recente polêmica sobre a independência ou autonomia das emoções com relação ao intelecto.

Com efeito, tal teoria considera como respostas autônomas apenas situações emocionais de simples magnitude que se passam fora da consciência. Por isso, esse tema demonstra algumas implicações de fundo prático as quais atestam uma possível mudança das emoções de baixa magnitude ou grau, si mudarmos também nosso pensamento. Além disso, os novos estudos sobre os processos neurológicos demonstram o modo pelo qual podemos experimentar a emoção antes da cognição de acordo com tal teoria.

Isso se explica porque algumas vias neurais incluídas na emoção não passam por aéreas corticais visuais relacionadas ao pensamento. Como exemplo disso, de acordo com Meyers (2006: 503) temos: a via que se inicia desde os olhos ou ouvido, passando pelo tálamo até as amígdalas. Dessa forma, essas vias podem ser entendidas como sistemas autônomos de controles das emoções que não passam por uma inspeção cognitiva nas áreas neurais do pensamento. Por meio desse atalho o córtex não é acionado e, portanto, não intervém o intelecto na interpretação da emoção. A brevidade e a rapidez de sensação se justificam pelo atalho emocional que favorece uma resposta instantânea, como nos mostra a figura abaixo:

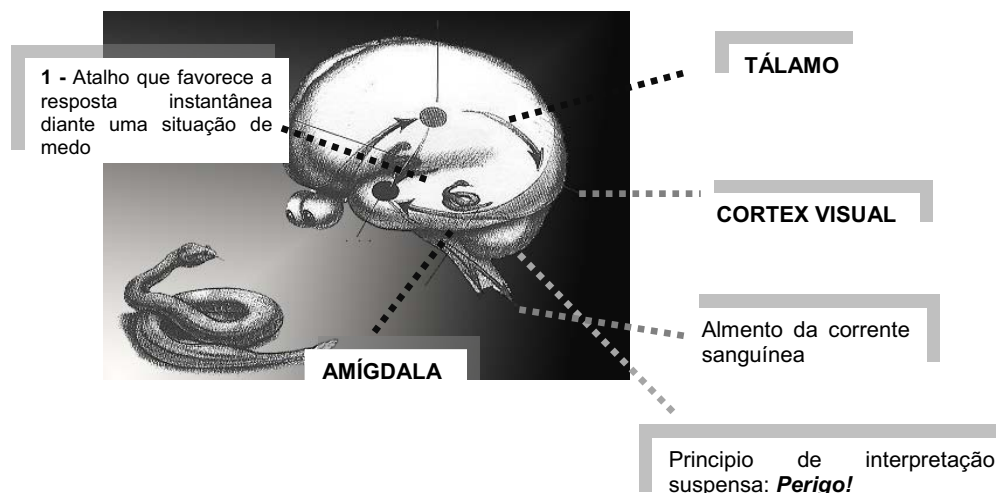


Figura 27: Ilustração escaneada e adaptada a partir da explicação sobre o atalho da resposta emotiva frente a uma situação de perigo, disponível em: MYERS, G. David (2006: 503): *Psicologia*, Madrid, Medica Panamericana.

As amígdalas enviam mais projeções até o córtex visual do que recebe de volta. Entretanto, mesmo que isso facilite que nossas emoções subam ao cérebro não significa o mesmo dizer que tais emoções foram determinadas por ele. De acordo com essa teoria, é somente depois que o córtex frontal assume o comando de interpretação da emoção que o cérebro intelectual pode, finalmente, assumir o controle da classificação do tipo de emoção que se sente.

Concluindo, de modos gerais temos dois pontos que se manifestam sobre a emoção e a cognição como partes independentes complexas, mas que se complementam entre si. A crítica que fazemos sobre a particularização dos estados pré-cognitivos das vias neurais que não passam pelo córtex frontal, consiste, conseqüentemente, numa redução da emoção a um estado similar de pré-emoção, pois ao isolar as particularidades das manifestações emotivas não vale o mesmo dizer que estamos isolando nossas emoções. Ao contrário, o que essa observação nos sugere é que: o que gera emoção, não tem que ser necessariamente de todo cognitiva.

Ao contrário disso, quando consideramos a emoção como um tipo de avaliação cognitiva de um fato social, temos que entender, paralelamente, que cognição: *é o resultado direto ou indireto de uma experiência produzida de modo lógico-afetivo com relação à natureza dos objetos que impulsiona o indivíduo a determinada ação*. Essa experiência busca

intencionalmente a produção de um julgamento sobre a coisa (material ou imaterial) experimentada. A emoção, por assim dizer, serve como mecanismo de ativação no processo de julgamento. Com efeito, tal processo de julgamento, por sua vez, pode ser binariamente interpretado como agradável ou desagradável, como bom ou mau, segundo um sistema de valores pré-orientados por meio da intencionalidade existente no indivíduo. Entretanto, esse julgamento ou avaliação não depende somente dos fatores presentes na situação ou da coisa em si, mas também dos fatores circundantes a eles como, por exemplo: a cultura e seus contextos, a ecologia que vive o sujeito, e o próprio sujeito dentro de seus aspectos tanto *filogenéticos*²⁴ como *ontogenéticos*²⁵.

Com efeito, amar, odiar e ter medo faz parte de julgamentos emocionais individuais da situação social. A cólera, por exemplo, significa que a situação foi considerada como injusta e ameaçadora ou, mesmo intolerável. Desse modo o corpo deixa de ser o centro supremo e privilegiado de decodificação das emoções, pois estas se relacionam ao contexto social as quais se diluem em torno de aspectos objetivos.

A emoção não nos tira do domínio cognitivo, pois ela própria deriva de uma avaliação cognitiva. Não obstante, seguindo as análises de Vinciane Despret (2002), evidencia-se um ponto comum nas duas vertentes. Seja a emoção um fator biológico ou social, ela é considerada, em ambos os casos, como uma resposta de fundo adaptativo a partir de um Estimulo Emocionalmente Competente (*ECS – emotionally competent stimulus*). De acordo com Antonio Damasio (2007: 55) uma emoção propriamente dita como, por exemplo: felicidade, tristeza, simpatia, vergonha, medo e etc. consiste num conjunto complexo de respostas químicas e

²⁴ De acordo com o dicionário de psicologia de Roland Doront e Françoise Parot (1991), Phylogenèse (Francês) ou Phylogenesis (Inglês): consiste no conjunto de processos de valoração dos seres vivos desde os tipos mais elementares aos mais complexos. A filogênese apóia-se tanto na taxonomia (classificação dos seres vivos segundo características fenotípicas comuns), como também apóia-se em teorias da evolução que se presta ao estudo da genalogias das espécies.

²⁵ Ainda de acordo com Doront e Parot (1991), Ontogenénese (Francês) ou Ontogenesis (Inglês): consiste numa corrente filosófica da psicologia que destina-se ao processo específico das aquisições. Dessa forma, a Ontogênese vai de contra o entendimento de Filogênese, pois na ontogênese designa aquisições próprias ao indivíduo. Entretanto, ambas correntes não são independentes, pois tais aquisições individuais apenas são possíveis por meio dos limites fixados pela espécie.

neurônais capazes de formarem um padrão seletivo mental. Com efeito, as respostas provenientes de um cérebro normal ao detectar um estímulo emocionalmente competente (ECS) produz repostas automáticas.

Aclarando um pouco mais sobre que tipo de estímulo competente nos referimos queremos dizer que nisso pode ser considerado tanto objetos como acontecimentos cuja presença acontece tanto por meio do momento pontual do real físico, como também por meio da rememoração mental de modo conceitual. Desse modo, ambas desenvolvem, como dissemos, repostas automáticas.

Tal processo de respostas automáticas explicitadas a partir do ECS—explicanos Antonio Damasio—acontece primeiro porque o cérebro está preparado evolutivamente a responder a determinados estímulos (ECS) com determinados padrões de ações. Entretanto, importante lembrar que a lista de (ECS) não está confinada aos repertórios específicos à evolução. Isto é, está incluído na lista de (ECS) muitos outros que são aprendidos ao longo de uma vida de experiência. Resumindo nossa colocação sobre as emoções verificamos que, com efeito, a emoção é considerada passiva, sujeita às ações dos estímulos do meio.

Desse modo, as duas vertentes (filogenética e ontogenética) definem a emoção como interna ou mesmo íntima, sofrendo constrições do meio ambiente físico ou social. O sujeito deve sempre reagir a um conjunto de situações que lhe são propostas. Por isso, Schachter e Singer (1962) encarnam tal perspectiva quando constroem diversos experimentos com situações que induzem o sujeito a sentir cólera ou euforia.

Ambas as vertentes aqui apresentadas, a que destaca o aspecto somático e a que privilegia o social, não colocam diretamente o problema da maneira como cognição e emoção são produzidas, elas partem do pressuposto de que são meros efeitos resultantes do meio ambiente físico e social. Embora os autores não tenham feito uma discussão teórica clara acerca do conceito de cognição, percebe-se que este último é entendido como sinônimo de: julgamento, avaliação e controle racional de fatos sociais.

O ser comovido torna-se “Senhor” de si e de suas ações em função de seu privilegiado controle cognitivo. Por isso, sobre essa perspectiva podemos dizer que a emoção conjuntamente

a cognição intervém ambas em todos os processos evolutivos. Em outras palavras, a emoção está presente na formação da conduta de cada sujeito desde os momentos iniciais do processamento e organização da informação; passando ao desenvolvimento da comunicação que, com efeito, inicia a organização dos laços afetivos e da construção da moral até os últimos estágios do conhecimento social. Por isso, considera-se a emoção seja a principal fonte das decisões que tomamos ao longo de toda vida (Félix López, 2005: 95).

Desse modo, ainda que haja entre os teóricos atuais certas diferenças entre a primazia da conduta, isto é, se esta surge primeira a partir da cognição ou da emoção, todos concordam sobre um ponto comum à que se refere ao valor das emoções como organizador e incentivador da conduta; além disso, concordam também com a funcionalidade das emoções como sinais comunicativos para a sobrevivência do indivíduo no meio exterior.

Outro elemento consensual entre os teóricos atuais com relação à emoção se encontra por meio da *ênfase nas tendências de ação*, com relação à concepção clássica da emoção como experiência subjetiva interna. Dessa forma, as emoções não são apenas elementos intra-psíquico, mas sobretudo elementos patronais de reação a determinados acontecimentos que são relevantes para a pessoa (Campos, 1983: 199).

Algumas emoções como: alegria, interesse ou, mesmo a cólera nos leva a uma tomada de ação. Entretanto, outras emoções como, por exemplo: a tristeza e depressão freiam essa tomada de ação. Com efeito, a relevância de cada acontecimento pode derivar tanto de um fator prazeroso ou de desprazeroso. Ou seja, uma situação que é percebida por meio da **dor** tem-se como efeito uma reação típica de calmante e seu revés se experimenta como dinâmica.

As emoções, portanto, estão constituídas sobre bases de reações simples as quais promovem sem dificuldade a sobrevivência de um organismo. Com efeito, esse organismo pode continuar em sua evolução. Sobre essa hierarquia da funcionalidade das emoções, Antonio Damasio (2007: 34) chega afirmar que: “todos los organismos vivos, desde la humilde ameba hasta el ser humano, nacen con dispositivos diseñados para resolver automáticamente, si, se requiera el razonamiento adecuado, los problemas básicos de la vida”.

Esses problemas básicos correspondem aos princípios de *homeostase* que se fundamenta pela busca do equilíbrio das necessidades internas do organismo, ou seja, a necessidade real do organismo em manter um padrão fisiológico interno, a saber: encontrar fonte de energia, manter um equilíbrio químico do interior compatível ao processo vital, conservar a estrutura do organismo mediante a reparação do desgaste vital (Antonio Damasio, 2007: 34).

Com o desenvolvimento do organismo humano esse sistema homeostático também evolui e, com efeito, se torna ainda mais refinado sua organização. Desta forma se pode explicar porque encontramos respostas simples de aproximação ou distanciamento de todo o organismo frente a uma situação que pode inspirar prazer ou dor, como por exemplo, se evidencia por meio da figura 27 que o recurso homeostático humano possui vias de acesso emotivas que não necessariamente precisam ser reconhecidas intelectualmente, para que se possa obter uma resposta coerente frente à situação apresentada.

Por isso, na figura 27, como nos mostra a pessoa que se deparou casualmente com uma situação perigosa obtém uma resposta instantânea ao objeto ameaçador de sua homeostase e, por assim dizer, de seu equilíbrio de vida. Portanto, nada mais lógico e racional por parte desse complexo sistema reativo homeostático do que o bloqueio da interveniência racional nesse tipo de resposta a qual poderia levar mais tempo na tomada de ação e, conseqüentemente, comprometer a integridade de todo o organismo.

Entretanto, ao abordar este ponto particular homeostático, estamos somente ilustrando apenas um ponto entre vários que corresponde ao sistema ou maquinaria orgânica de equilíbrio das necessidades internas do organismo, como sugere Antonio Damasio (2007: 31-81) que tal máquina homeostática refere-se a uma organização de elementos e de fatores interligados que seguem uma hierarquia de desenvolvimento e de funcionamento. Cada uma delas está direcionada à determinada função biológica, sensitiva e motora do indivíduo em sua busca por equilíbrio interno frente aos estímulos internos e externos ao seu organismo. Esses estímulos de modo geral correspondem às emoções as quais servem ao organismo hora como meio e hora como mensagem.

Isso diretamente corresponde ao que trata José Antonio Jáuregui (2000) ao abordar todo o complexo de emoções como um sistema único de defesa homeostática como sistema informativo

cuja central de controle corresponde ao cérebro. Dessa forma, sistema emocional constitui-se num sistema genético de informação. O cérebro, por sua parte, se encarrega em emanar tais informações tanto em nível inconsciente como em nível consciente.

Esse sistema, como já dissemos, segue uma hierarquia lógica de funcionamento cujas partes se diferenciam através dos Meios ou Canais de informação que o cérebro (ordenador) utiliza para informar emocionalmente sentimentos concretos como, por exemplo: dores precisas em determinada parte do corpo ou, mesmo quando chega a vontade de comer. Além dessa característica concreta do que passa com o corpo, o cérebro desempenha uma precisa e calibrada função de liberar às tais emoções: informações acerca da intensidade e urgência de certas ações, por exemplo, leve ou extrema vontade de liberar desde o sistema digestivo sólidos, líquido ou gases.

Em geral, o interesse de classificação das emoções parece ser uma das empreitadas mais desafiantes da história da epistemologia. As etiquetas postas sobre os tipos de emoção variam fortemente de uma corrente filosófica à outra percebidas por meio tanto de teorias como modelos de práticas. Entretanto, parece acertadamente que Antonio Damasio (2007) por não versar uma introspecção filosófica profunda sobre tal tema, tenha destacado com clareza alguns pontos essenciais no esclarecimento do entendimento das emoções como o primeiro mecanismo para a racionalidade.

Por isso, se diz que a partir de Spinoza, William James e, por conseguinte, Antonio Damasio: se expressa uma ruptura com o tradicional racionalismo sobre o real valor das emoções no processo cognitivo da realidade humana. Portanto, é a partir do correto posicionamento de alinhamento das emoções e da cognição que se pode falar de uma consciência plena dos sentimentos e da construção dos valores sociais. Dessa forma, Damasio propõem uma classificação das emoções dentro de três categorias, a saber: 1) emoções de fundo; 2) emoções primárias ou básicas; 3) emoções sociais.

4.3.2.2.1. Emoções de Fundo

Nesta categoria, como indica seu termo, possui a qualidade de distanciamento com relação à percepção de tais emoções, pois tais emoções de fundo não são fáceis de serem

visualizadas pela mente consciente. As emoções de fundo são, com efeito, muito importantes as quais se distinguem por meio do estado de humor (*state of mind*). Este, por sua vez, se subdivide em: entusiasmo e desânimo.

Dessa forma, a característica principal dessa categoria emocional dar-se por meio da manifestação prolongada do tempo de certa emoção. Esse período de tempo é medido ao longo de muitas horas do dia. Uma pessoa que afirma que está triste ou de “mau humor” está simplesmente tornando consciente que, por algum motivo, algo estranho passa consigo. Do mesmo modo acontece com seu reverso emotivo quando, por exemplo, uma pessoa afirma seu entusiasmo frente à novas conquistas e novos planos de vida.

Resumidamente, as emoções de fundo podem ser entendidas como conseqüências do desligamento de determinadas combinações das reações reguladoras²⁶ mais simples como, por exemplo: os processos homeostáticos básicos de comportamento de dor e de prazer segundo o principio de nidificação²⁷. Portanto as emoções de fundo são de acordo com Antonio Damasio (2006: 47): “expresiones compuestas de estas acciones reguladoras en la medida en que éstas se desarrollan e intersecan momento a momento en nuestra vida”.

²⁶ As reações reguladoras sobre as quais estamos nos referindo respondem por seu um objeto ou situação no ambiente; uma situação ou objeto potencialmente perigosa, ou ainda uma oportunidade de satisfazer a necessidade de comida ou sexo ou de qualquer outro tipo de fluência de origem **interna** do organismo.

²⁷ O principio de Nidificação proposto por Damasio corresponde ao **Conatus** proposto por Spinoza, que consiste metafisicamente na tendência natural de uma coisa para continuar existindo. Pragmaticamente, num plano de construção, o **Conatus** corresponde às reações reguladoras da homeostase dos indivíduos. Isso, que dizer que as existe reações mais simples incorporadas dentro de reações mais complexas. Dessa forma, parte das repostas imunes e da regulação metabólica está incorporada nos comportamentos de dor e prazer. Por sua vez, tais comportamentos estão incorporados no conjunto de instintos e motivações que, de algum modo, formam parte das emoções. Portanto, tais emoções estão incluídas em todos os níveis anteriores. Com efeito, os sentimentos correspondem por serem a **expressão mental** do resto de níveis que participam na regulação homeostática. O resultado desse processo de nidificação não corresponde a uma forma linear hierarquicamente dependente, mas sobretudo numa estrutura de árvore na qual os galhos mais altos saem de um tronco principal, mas que são diferentes entre si.

De modo geral, as emoções de fundo são o resultado de vários processos reguladores concorrentes que se estabelecem de forma extensiva por meio do vasto jogo de reações orgânicas. Isto, por certo, inclui todos os tipos de ajustes metabólicos associados com qualquer necessidade interna que possa surgir ou que acaba de se manifestar. Com efeito, isso vale também para qualquer situação externa que alguém esteja avaliando e manipulando por meio de outras emoções, instintos ou, mesmo por meio de pensamentos intelectuais (Antonio Damasio, 2007: 47—48). Deste modo, constituem-se de formas expressivas compostas de ações reguladoras manifestadas ao longo da vida dos indivíduos.

A importância da emoções de fundo no equilíbrio e desenvolvimento das pessoas consiste prioritariamente informações subliminares, isto é, imperceptíveis conscientemente que servem para a formação e interação de todo o estado de ânimo (*state of mind*) que se qualifica de modo negativo (mau), positivo (bom) ou intermediário sobre o qual inferimos por dizer “normal” ou “neutro”. Ou seja, nesse estado intermediário não existe grandes alterações metabólicas e oscilações de humor. Em geral, quando uma pessoa nos pergunta no dia-dia como estamos, ela está se referindo inconscientemente a esse tipo de estado emocional. Portanto, ao responder fazemos uma retrospectiva instantânea sobre tais emoções de fundo.

4.3.2.2.2. Emoções Primárias

De modo geral, ao que se refere as emoções primárias— também conhecidas como básicas —operam de modo mais sofisticado e complexo do que as emoções de fundo. De acordo com Antonio Damasio (2007: 48) tais emoções primárias, por serem mais complexas e, por assim, envolver níveis mais avançados de percepção, tornam-se mais facilmente identificados e definidos; exemplos comuns para esse estágio emotivo estão: medo, ira, asco, surpresa, tristeza e felicidade. Em outras palavras, tais emoções consistem no que o senso comum entende, em geral, por emoção quando seu termo é pronunciado. Ou seja, por possuírem manifestações mais evidente tanto para os observadores externo quanto pelo ser emocionado, sabemos ao longo do tempo de nossas experiências quando tais emoções se desenvolvem e, assim, chegamos a saber que tipo de objetos são os responsáveis por tal manifestação.

As emoções primárias não fazem parte exclusivamente do repertório emotivo humano, existem emoções básicas em outras espécies não humana. Deste modo, como afirma Antonio Damasio (2007: 48) “no es sorprendente que la mayor parte de lo que sabemos acerca de la neurobiología de las emociones proceda del estudio de la emociones primaria”.

O “medo”, por exemplo, consiste no tipo mais evidente e mais trabalhado por diversas áreas do conhecimento social e biológico. O termo “medo” consiste conceitualmente num grupo de ações e reações químicas e neuronais que se desenvolvem instantaneamente pelo organismo cuja finalidade ainda se liga diretamente com o princípio spinoziano do “*conatus*”. Ou seja, o medo representa a emoção primária mais evidente e inicial na maioria dos seres emotivos²⁸. Portanto, por afirmar a capacidade natural de autoproteção que todas as espécies animais apresentam para sua prolongação de vida, queremos dizer que as emoções se mostram como os elementos essenciais para que haja comunicação instantânea sobre algo que possivelmente possa representar perigo ou satisfação para tal organismo.

Dessa forma, dizemos que as emoções se diferem dos sentimentos. Pois, enquanto na primeira existe apenas um princípio de auto-ativação em direção a determinada ação auto-reguladora; a segunda por sua vez possui um carácter mais elaborado de participação do organismo na construção tanto de sua realidade quanto na construção do próprio objeto sentido. Em outras palavras, sentimentos somente se pode ser atribuídos a espécies animais que possuam certo desenvolvimento cerebral, enquanto emoções se atribui a todos, indistintivamente.

4.3.2.2.3. Emoções sociais

Partindo da evolução do desenvolvimento das emoções desde seu nível mais profundo e oculto até seu nível mais superficial e evidente, temos, já por assim dizer, uma aventura de transformação qualitativa que possibilita a ramificação e o desdobramento florescente de novas etapas e tipo emotivos comuns entre os organismo que comungam relações sociais.

²⁸ Sobre o termo: **seres emotivos** nos referimos à todos os animais que se desenvolvem e actuam sobre o ambiente físico que vivem por meio de condutas instaneas de autoproteção de seu ser. Isto quer dizer que para isso não se necessita um cérebro para que se possa cartografar ou mesmo sentir tais emoções conscientemente como fazemos nos os seres humanos.

Os mamíferos de modo geral possuem tal carácter muito bem definido devido sua complexidade cerebral em comparação com as aves, reptéis e outros animais acéfalos como crustáceos, araquídeos e dentre outros os quais incrivelmente desenvolvem relações sociais entretanto, não são emoções sociais complexas, como podemos observar nos mamíferos e que a participação humana representa a mais complexa e evidente devido a grande atividade cerebral ao que se refere à códigos sígnicos de representação, tais como: as palavras e os gestos socialmente adquiridos. Entretanto, devemos apontar que as emoções sociais não são independentes das outras formas inferiores de emoção, ao contrário tais emoções sociais refletem uma ligação muito forte com as outras emoções de cunho mais primitivo.

Desse modo as emoções sociais incluem a simpatia, a turba, a vergonha, a culpabilidade, o orgulho, os ciúmes, a inveja, a gratitude, a admiração, a indignação e o desdenho. Com efeito, a relação que sofre as emoções sociais por meio de putros tipos de emoções também se pode explicar por meio do mesmo princípio de nidificação que aponta Antonio Damasio (2007). Contudo, é por meio de tal princípio que se pode, por exemplo, indentificar toda uma gama de reações reguladoras do organismo.

O processo evolutivo de emoção primaria combinada com outros elementos encontrados em meio social gera emoções sociais. Deste modo, tais emoções sociais ao se manifestarem somente nos possibilita perceber e descrever seus traços aparentes, ou seja, de suas manifestações emocionais inferiores refletidas por meio do comportamento imediato.

De acordo com Antonio Damasio (2007: 49) temos por exemplo a emoção social *desdenho* cuja as características representativas— as quais conhecemos ao logo de nossas experiencias sociais—, trazem consigo as expressões faciais de *repugnancia*. Como sabemos a repugnancia é uma emoção primaria que se desenvolve para garantir a informação automática do organismo enquanto ao que lhe poderia ser potencialmente tóxico. Ou seja, uma emoção que possui relação direta com a sobrevivencia do organismo.

Desde modo, não é por acaso que encontramos uma grande similaridade entre palavras que expressam socialmente relação de nojo, asco, repugnancia cujo contexto não mais se aplica ao interesse de ativação de informação para a sobrevivencia, mas sim de expressão de uma emoção

transformada cujos valores podem ser muito ofensivos quando ditos sem motivos sociais cabíveis.

Além de emoções sociais que se relacionam com elementos básicos de emoções primária referente a busca de alimento do organismo, também se pode encontrar emoções sociais relacionadas aos elementos informativos automático de auto-proteção referente ao “medo” e ao “prazer”.

Todo o sistema emotivo de transformação de um estágio a outro das emoções está diretamente determinada pela qualidades do genoma do organismo. Isto que dizer que as emoções sociais desenvolvem um papel muito importante na estrutura social humana, porem— como já dissemos anteriormente— não é o único genoma capaz de expresar emoções sociais. No caso particular dos humanos e mais precisamente em meio as crianças as emoções sociais desenvolvem um papel muito importante na construção da sua personalidade.

4.3.2.3. A revelação dos sentimentos por meio da percepção.

O pensamento de Descartes oriundos do aristotelismo exercerá uma grande influência mundial, principalmente, na França nos periodos que marcam o nascimento do pensamento kantiano. Além dessa influencia diretas que se conectam até Kant podemos destacar também que tal influência se conecta indiretamente ao pensamento de Hegel.

O motivo dessa particular influência filosófica kantiano no mundo não deu-se exatamente por motivos da filosofia metafísica adquirida por meio do pensamento aristotélico, mas devido especialmente a inserção de um espírito crítico ao método racionalista o qual compunha as premissas do sistema. Esta, por sua vez, somente poderia conhecer o filósofo de forma parcial.

O desenvolvimento lógico do racionalismo cartesiano é representado por alguns grandes pensadores originais, tais como: Spinoza, Malebranche, Leibniz. Em particular, são as ideias de Baruch Spinoza (1632) as mais coerentes, pois representa a mais expressiva parte do racionalismo moderno até Kant (1724).

O motivo de tanta celebração ao pensamento de Spinoza em detrimento dos outros racionalistas de sua época dar-se-á por motivos referentes à sua própria personalidade a qual lhe permitiu enfrentar as sanções político-religioso daquela época. Spinoza foi capaz de chegar até às extremas consequências e conclusões racionalista-monista, exigidas pelas premissas cartesianas.

Entretanto, com isso não se excluem, por parte dos outros racionalistas mencionado, os desenvolvimentos e colaborações a essa corrente filosófica em outro sentido. Por exemplo, não se excluem os desenvolvimentos idealistas do fenomenalismo racionalista por parte de Leibniz. Com efeito, se compararmos o pensamento de Spinoza em sua essência veremos como ela se assemelha à teoria evolucionista de Darwin. Seja por meio de suas frases nada sentimentais sem querer embelezar romanticamente suas afirmações. Desse modo, Spinoza conseguiu criar uma esquematização prática da regulação da vida. Portanto, nos explica Antonio Damasio (2006: 19) que Spinoza por haver negado o reconhecimento de *designo determinado da natureza* e, ao mesmo tempo que conceber tanto o corpo quanto a mente como elementos integrados e combinados por meio de alguns critérios patronais inato encontrado ao largo das diferentes espécies de animais em geral, Spinoza havia conquistado com isso uma grande descoberta da própria natureza humana em particular.

Com efeito, Spinoza ao seguir conectando a tal pensamento noções abstratas em plano do concreto, como por exemplo: bem e mal, liberdade e salvação começa a desenvolver uma um tipo de Ética que se distancia sensivelmente da ética racionalista e metafísica de seus contemporâneos. Para Spinoza esse elementos aparentemente abstratos estavam *necessariamente*²⁹ atrelados tanto aos afetos quanto a própria regulação da vida.

Desse modo, de acordo com Antonio Damasio (2006: 19) Spinoza sugería “que las normas que gobiernan nuestras conducta social y personal debían estar modeladas por un conocimiento más profundo de la humanidad, un conocimiento que contacta con Dios o la

²⁹ A lei suprema da realidade única e universal de Spinoza é a *necessidade*. Como tudo é necessário na *natura naturans*, assim tudo também é necessário na *natura naturata*. E igualmente necessário é o liame que une entre si *natura naturans* e *natura naturata*. Deus não somente é racionalmente necessitado na sua vida interior, mas se manifesta necessariamente no mundo, em que, por sua vez, tudo é necessitado, a matéria e o espírito, o intelecto e a vontade.

Naturaleza que hay dentro de nosotros”. Aquí se expresa bem o panteísmo³⁰ do sentimento religioso de Spinoza; um pesamento que futuramente celebrara o surgimento do empirismo radical ou pragmatismo de William James.

O nosso interesse em buscar as origens do entendimento das emoções e dos sentimentos humano em Spinoza se justifica pelo simples motivo de que: é a partir dele que se pode entender a diferenciação mais clara dos afetos que fazem parte do campo emocional dentro de uma conducta racional até a formação dos sentimentos. Dessa forma, falar de um referencial psico-afetivo na construção do texto literario ou cinematográfico infantil é necessário, portanto, atender as exigências tanto de fundo prático (Pragmático) como de fundo teórico ao ponto de entender realmente o que são os sentimentos e como esses são influenciados por certos estímulos emocionais na formação de uma determinada conducta social.

Se por um lado temos como parte pratica do entendimento e da explicação das emoções realizadas por meios dos numerosos esforços da psicologia pragmática fundada por William James e Carl Lange, após, é claro, as grandes influências spinozianas; temos de outro lado as questões relacionadas ao fenomenológico ao que se refere aos sentimentos que já não podem por meios practico— pelo ao menos até o momento— medir sua intensidade ou mesmo mostrar sua textura real se não por meio do símbolo que o representa, seja este de forma verbal ou não

³⁰ A teologia de Spinoza é contida, substancialmente, no primeiro livro da *Ethica (De Deo)*. O desejo de Spinoza consistia deduzir a Deus racional, logica e geometricamente toda a realidade, como aparece pela própria estrutura exterior da *Ethica ordine geometrico demonstrata*. Desses atributos, entretanto, o intelecto humano conhece dois apenas: o espírito e a matéria, a *cogitatio* e a *extensio*. Descartes diminuiu estas substâncias, e no monismo spinoziano descem à condição de simples atributos da substância única. A substância e os atributos constituem a *natura naturans*. Da *natura naturans* (Deus) procede o mundo das coisas, isto é, os *modos*. Eles são modificações dos atributos, e Spinoza chama-os *natura naturata* (o mundo). Os modos distinguem-se em primitivos e derivados. Os *modos primitivos* representam as determinações mais imediatas e universais dos atributos e são eternos e infinitos: por exemplo, o *intellectus infinitus* é um modo primitivo do atributo do pensamento, e o *motus infinitus* é um modo primitivo do atributo extensão.

verbal, ou seja, por meio daquilo que— como dizia os fundadores da psicologia social— como rótulos (labels) sociais.

Etimologicamente a palavra sentimento vem do latim *sentire* que significa sentir. Entretanto, recorrer à etimologia dessa palavra não nos diz nada, dado que a formação de seu conceito depende do se entende convencionalmente por sentir. Dessa forma, para explicar o que se entende por sentimento, primeiro buscamos seu referencial na língua casteliana por expresar com mais riquezas definição os conceitos de sentimento os quais vamos desenvolver a partir de então. Portanto, de acordo com o dicionário da Real Academia de Letras (2001) sentimento pode ser entendido como: 1) ação ou efeito de se sentir; 2) ou como: estado de ânimo produzido por causas que impressionam vivamente.

Podemos considerar essa definição de sentimento como válida para os nossos interesses de pesquisa, pois é verdade que na primeira definição o Sentimento pode ser entendido como ação de Sentir. Porém, ainda não respondemos claramente o que é esse Sentir de fato. Nesse caso, afirmamos por meio das análises a partir do complexo sentimento desse “sentir” constatamos que Sentir está configurado por meio da Emoção. Ou seja, na condição de “emovere” anteriormente mencionada. Em outras palavras, afirma Spinoza citado por Lev Vigotsky (2004: 5) que: “entiendo por afectos (emoções)³¹ estados del cuerpo que aumentan o disminuyen la capacidad de éste para la acción, que favorecen dicha capacidad o la limitan pudiendo favorecer o no la conciencia de esos estados”.

Aquí, portanto, com essa definição clara de Spinoza temos o *sentir* como uma ação que pode ou não tomar forma consciente. Desse modo, se essa ação é tomada como consciente, deixa de ser emoção e se transforma naquilo que se conhece como **Sentimento**. Portanto, definindo sentimento sobre o nosso interesse de estudo e ao mesmo tempo diferenciando este do sentido de

³¹ Como se sabe para Spinoza os afectos representava um conjunto de aspectos fundamentais da afetividade humana. Dessa forma, estava dentro deste conjunto: os impulsos, motivações, emoções e sentimentos. Entretanto, intervenho em sua citação para lembrar que esses afetos para Spinoza estavam em nível físico, corpóreo. E dentre esses afectos, somente os sentimentos ou a idéia- como chamava ele-, não poderiam ser revelado exteriormente, pois essa idéia ou sentimento se tornava a própria vida ou aquilo que estaria mais acima de qualquer manifestação física, finalmente o real.

emoção o qual viemos abordando até aqui como ação ou movimento de caráter primário e publico— pois podem ser visíveis as pessoas devido a mudança de comportamento e pela própria linguagem corporal que lhe acompanha— temos os sentimentos, de acordo com Antonio Damasio (2006: 32), como uma sensação privada, consciente onde o cérebro se torna centro de comando e de operação.

Deste modo, a diferença entre emoção e sentimento torna-se algo tão particular que possibilita muita das vezes entendimentos imediatista e errôneos com relação a afirmação de que ambas consistem numa mesma coisa. Em geral, afirma Antonio Damasio (2006: 32) que:

Emociones e sentimientos están tan intimamente relacionados a lo largo de un proceso continuo que tendemos a pensar en ellos, de forma comprensible, como si fueran una sola cosa. Sin embargo, en situaciones normales podemos entresacar distintos segmentos a lo largo del proceso continuo y, bajo el microscopio de la neurociencia cognitiva, es legítimo disociar un segmento de otro.

Desde modo **emoção** e **sentimento** não somente são diferentes entre si, mas como podem ser objetivamente catalogados dentro de seu processo contínuo de desenvolvimento. O que não quer dizer que o cientista pode mostrar o sentimento. Não, o interesse da neurociência cognitiva não é mostrar o sentimento, pois é impossível, mas sobretudo delinear e definir as origens e os meios pelo os quais as informações obtidas por meio das experiências transitam até o momento da tomada de consciência sobre o que se sente.

Em outras palavras, o que realmente interessa para eles é estudar sua pragmática, seus efeitos, sua manifestação física e, com isso, sacar suas afirmações sobre as hipóteses levantadas sobre as diferentes formas de funcionamento cerebral, sobre os diferentes tipos de emoção. Ou seja, o interesse principal desse tipo de estudo das emoções se encontra na necessidade de explicar os mecanismos cerebrais e corporais responsáveis em desencadear e executar uma emoção ou, como afirma Antonio Damasio (2006: 33): “aquí el énfasis se pone en la «maquinaria intrínseca de la emoción» y no en las circunstancias que llevan a está. Espero que la aclaración de las emociones nos diga de qué manera surgen los sentimientos”.

Com efeito, ainda que consigamos estabelecer os princípios de excitação para o desencadeamento de uma ação e, portanto, estabelecer o processo cerebral de toda sistemática neuro-eletrica-hormonal que envolve uma certa emoção não poderemos mostrar os sentimentos. Esse impossibilidade de particularização que os sentimentos nos oferece sugere muitas das vezes opiniões negativistas com relação a materilização do que se sente. Tal pensamento negativista dos sentimentos é muito comum entre autores como Jean-Paul Sartre (1999: 16-17)— ao dizer que por muito que se busque a o exame desses fenômenos e, com isso, a sua noção empírica que formamos deles segundo alguns critérios—, não iremos descobrir o menor laço essencial com ditas emoções ou sentimentos.

Sartre (1999) critica a Psicologia por esta busca de fatos historicistas, criando assim uma antropológia que nada mais seria do que um acúmulo de experiencia. Por isso, para Sartre, assim como para os fenomenologistas como Husserl e Heidegger, por exemplo, a realidade humana não poderia ser expressada apenas sobre termos *filogenético* ou apenas *ontogenético* dado a sua limitação de abordagem da totalidade da realidade humana, ou seja, por tais perspectivas se concentrarem no contingente das experiências histórica e particulares do Ser e não da profunda e vasta— para não dizer infinita— realidade humana como fenômeno consciente de percepções.

Desta forma, Sartre (1999: 24-25) afirma que ao se chegar a esse entimento da realidade humana, não se carece uma introspecção dos acontecimentos em si, mas sobretudo naquilo que se mostra por meio dos sentidos e nos dar a impressão de Realidade e, com efeito, nos assegura nossa existência:

Tampoco aquí, naturalmente, se trata de introspección: en primer lugar porque la introspección sólo halla el hecho, y luego porque mi comprensión de la realidad humana es oscura e inauténtica. Ha de ser explicada y corregida. Sea como fuere, la hermenéutica de la existencia podrá fundar una antropológia la cual servirá de base a toda psicología. Nos hallamos pues en la situación inversa a la de los psicólogos, ya que partimos de esta totalidad sintética que es el hombre y establecemos la esencia del hombre antes de dar nuestros primeros pasos en la psicología.

Portanto a existencia da realidade humana deve ser entendida como fenômeno capaz de mostrar-se apenas por si própria. Com efeito, o estudo mais apropriado para o entimentos desse

fenômeno³², seria um complexo fenomenológico chamado assim de fenomenologia. Com efeito, a realidade humana passa a ser entendida como fenômeno que existe no momento que o Ser adquire consciência de si, ou seja, consiste nisso um “despertar” para que se atravessar muitas fases em sua jornada de amadurecimento. Por isso, os fenomenologistas afirmam que *existir* para a realidade humana é assumir seu próprio Ser fazendo com que a consciência apareça se mostre a si mesma como tal.

Nosso interesse em apontar esse entendimento fenomenológico acerca da realidade humana, consiste basicamente em afirmar que tal a realidade uma como fenomeno existe, mas que só existe ao longo que entedemos fenomeno como algo físico, material e intencional e, por assim dizer, perceptivo. Em outras palavras, o fenomeno sobre qual nos referimos está em execicio constante de ação entre emoção e sentimento. Dessa forma, ao contrário do que se pensava a cerca da realidade humana dentro dos aspectos isolados filo ou ontogenético anteriormente mencionados, esse *aparecer* fenomenológico—o qual consideramos pragmaticamente como: **consciência total das partes envolvidas na experiencia (corpo e mente)**—portanto, é o que realmente deve ser levado em consideração, ou seja, como algo concreto que dever ser descrito e investigado.

Sabendo disso, podemos classificar as emoções como um todo significativo, desde o principio de que gera uma significação, ou seja, compreende e sarceia uma expectativa promovida por meio de experiências organizadas. Entretanto, por não poder se estabelecer uma razoável integração de todas as naturezas do sentimento, este encontra-se anclado fora da esfera da significação, pois se sabe desde já que significar está compreendido no plano emotivo da natureza psíquica, rapidamente decifrável. Entretanto, **Sentir** está num plano da própria realidade, *momentum* da percepção ou da experiência perceptiva. Isso equivale dizer o mesmo que despertar por meio das percepções das emoções.

³² Fenômeno se torna, pois, para Husserl e para Sartre como aquilo que se *mostra* por si mesmo, ou seja, aquilo cuja realidade é a aparecencia. Entretanto esse *mostrar-se* não pode ser entidido de forma banal, temos que sacar disso seu entimento como uma *tomada de consciência*, pois qualquer coisa antes disso não poder ser parte da realidade humana. Em outras palavras, não existe.

De acordo com Sartre (1999: 29), a emoção não é acidental porque a própria realidade humana (sentimento) também não é. Desse modo, a realidade humana não é uma soma de acontecimentos amorfos sem sentido que possa se expressar desde uma conducta objetiva, ou seja, desde fora unicamente. Ao contario disso—e sem desmerecer o valor objetivo como estímulos—acreditamos que é justamente por meio da relação entre o que está fora e o que está dentro do organismo rumo a sua integridade de vida e prolongação inata do instinto de sobrevivência que o organismo encontra em sua experiência de vida sentido e por assim dizer sentimento das emoções que lhes impulsionam rumo a sua integridade e bem-estar.

A organização da natureza objetiva por meios psíquicos é a grande prova de que a realidade humana é operada subjetivamente dentro de uma finalidade adaptativa. O homem assume suas emoções e sentimentos, por isso assume indistintivamente sua realidade e sua natureza. De acordo com Antonio Damasio (2007: 33-34) a posição central na qual se coloca os sentimentos escurece de como os mesmos surgem, o que favorece a concepção de que a construção perceptiva da realidade humana por meio dos indícios emotivos são os elementos básicos na conduta da realidade humana.

Desse modo, a revelação dos sentimentos por meio da percepção nos sugere que de fato existe consciência no momento exacto da experiência e que a partir de tal experiência consciente de si, ou seja, por estarmos conscientes da própria experiência e de seus múltiplos elementos tal consciência se torna o elemento unificador entre Corpo e Mente. Deste modo, tanto o que está fora como o que está dentro do organismo consciente: torna-se uma única coisa dentro das infinitas possibilidades de experiências e relações de experiências atuar, seja de forma incidental ou intencional por meio das percepções. Por isso, dizemos que percepções representam o mesmo que ideia ou consciência.

Em outras palavras, os sentimentos revelados por meio da percepção surgem por meio somático e acumulatório do maior número possível de detalhes cartografados pela maquinaria cerebral responsável por realizar os comportamentos químicos auto-reguladores, isto é, de modo que o sistema nervoso alcança criticamente a percepção do processo. Com efeito, a os Sentimentos se tornam consequências do processo homeostático que se desenvolve ativamente.

4.4. CONDUTA, IMAGINAÇÃO E VIDA EMOCIONAL NO PERÍODO INTUITIVO

A diferença entre emoção e sentimento que viemos traçando até o momento nos servirá de base para entender também as diferentes etapas emotivas que passam as crianças em seu processo evolutivo sentimental e cognitivo. Desse modo, concentraremos com especial atenção os processos emotivos das crianças inseridas no universo intuitivo da inteligência, ou seja, dos 4 aos 8 anos. Por isso, entender as crianças dessas idades significa valorar todos aspectos que os compreendem, e por assim dizer, toda sua dinâmica, intencionalidade e coordenação tanto físico-motora quanto filosófica. Somente podemos entender o universo infantil dado a relevância de sua totalidade como seres humanos completos. A completude sobre a qual nos referimos se encontra em plena relação com os processos auto-reguladores da vida humana em seus primórdios de desenvolvimentos.

Entretanto, sabemos que tais processos não acontecem de forma linear e equilibradas, mas ao contrário de forma desequilibrada e não-linear de modo que todo o sistema evolutivo da conduta infantil se assemelha a uma espiral, como nos apresenta Arnold Gesell (1998: 460) que

Las tendencias evolutivas tienden a repetirse en niveles ascendentes de organización, tal como si el ciclo del desarrollo describiera una trayectoria espiralada. Se trata de una espiral progresiva, mas en una determinada etapa el niño puede presentar un notable parecido con lo que fue en una etapa anterior.

Portanto, dizemos que as transformações pela quais passam as crianças em seu processo evolutivo possuem momentos de nivelamento ou momentos paralelos e outros de distanciamento e desequilíbrio. Com efeito, essas duas tendências se alternam durante todo o sistema. Desse modo, para se entender o comportamento infantil se deve ter em conta que os estágios particulares de cada idade. Entretanto para isso, se deve ter sempre em conta sua totalidade em cada estágio. Ao que se refere ao universo das crianças de nosso estudo, inicia-se desde o segundo ano de vida e se prolonga até mais ou menos ao oitavo ano. Entretanto, embora tal idade intuitiva se inicie tecnicamente desde o segundo ano, é somente a partir do quarto ano que podemos apreciar e registrar com mais sensatez as características intuitiva desse estágio, pois as crianças nessa idade já possuem um controle mais regulado da fala e dos atos comunicativos, ou

seja, expressam-se por meio de sua intencionalidade intuitiva. Para compreender um pouco melhor sobre o que discutimos, podemos observar a seguinte figura abaixo que se desenvolve em ritmo cronológico das etapas infantil de modo tanto quantitativo quanto de modo qualitativo:

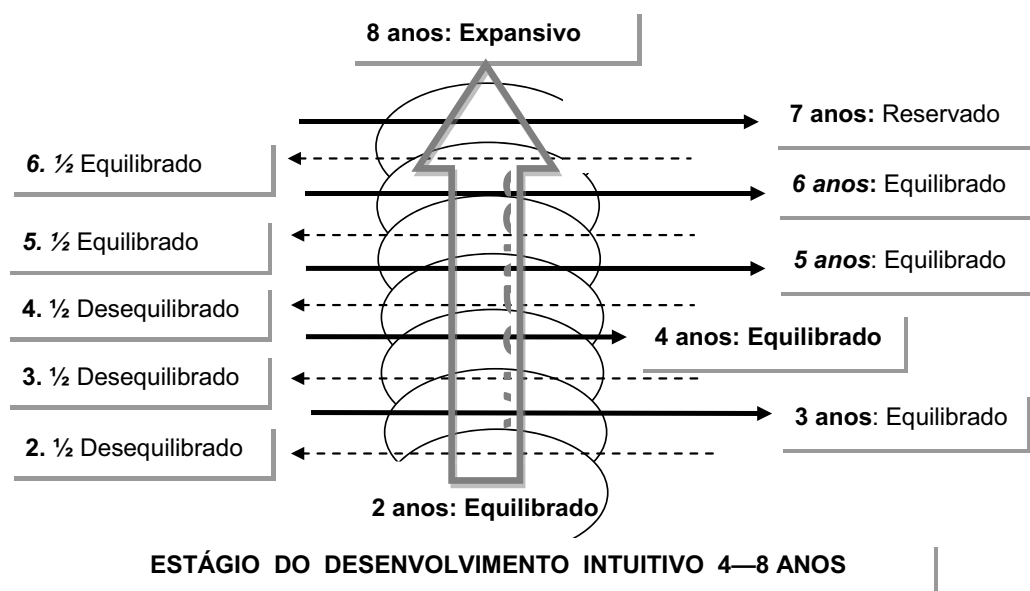


Figura 28: ilustração sobre o desenvolvimento e evolução da conduta infantil no estágio intuitivo do conhecimento. Nossa adaptação a partir da ilustração disponível em GESELL, Arnold (1998): *El niño de 5 a 10 años*, Barcelona, Novagràfik, S.L.

Como se pode observar por meio da ilustração o processo evolutivo da fase intuitiva dar-se por meio de uma constante alteração adaptativa de equilíbrio e desequilíbrio. Entretanto, quando partimos especificamente do quarto ano de idade, percebemos que existe uma série de novas alterações que correspondem ao inverso do processo encontrado durante o segundo e o terceiro ano e meio. Em outras palavras, as idades subjacentes que antes do período do segundo até o quarto ano se mostravam de forma desequilibrada, agora a partir do quarto ano começam a apresentar-se de modo reverso, ou seja, equilibrado.

Experimenta-se, portanto, ao longo desde período dos cinco aos oito anos de idade, uma certa homogeneidade de experiências constantes influenciadas fortemente por meio das referências linguísticas e sociais que tais crianças obtiveram durante os períodos anteriores.

Nesse momento, se pode observar com mais clareza o domínio da linguagem como mecanismo de expressão de necessidades psicológicas tais como o interesse por fabulas, contos épicos de heróis fabulosos, necessidade de explicação acerca do seu entorno ecológico, aceitação e cooperação dentro de minigrupos, senso de individualismo e coleguismo por meio de jogos, dentre outros.

Alem disso, parece também que existe uma redução significativa da velocidade do processo intuitivo o que, conseqüentemente, faz com que as crianças compreendidas desde o quinto ano até o oitavo se mostrem mais equilibrado durante um longo período de tempo. As alterações quantitativas de adaptação sofrem uma redução.

4.4.1. Perfil de conduta e rasgos de madurez

De modo geral, os anos que compreendem o período intuitivo o qual estamos defendendo como um período característico do pensamento mágico primitivista se deve, sobretudo, aos numerosos motivos animistas e finalistas, assim como operações simples de conduta que se movem por uma lógica concreta e pragmática onde a intencionalidade é regida por necessidades orgânicas e mentais as quais confluem-se com o objetivo elementar de prologação e manutenção das experiências individuais e coletivas enquanto espécie.

Portanto, ao que se refere as crianças de 4 aos 8 anos de idade, seu perfil de conduta e rasgos de madurez física e psicológica passam por alterações elementares. Entretanto sobre uma análise mais larga percebemos que todas as idades desse período intuitivo possuem características unificadoras e que, por isso, se torna possível uma análise geral desse período sem que entremos em cada idade em particular.

Por isso, de acordo com nossa figura 28 a qual mostramos a espiral do desenvolvimento do período intuitivo, podemos perceber a perda gradual de velocidade nos anos que compreendem dos 4 aos 8 anos. E que por isso, podemos classificar de modo geral certas características que permanecem como singulares de tal período. As crianças compreendidas nesse período estão ainda mentalmente e fisicamente longe da madurez adulta a qual lhes

custarão pelo menos uns 10 anos para uma independência de conduta e a afirmação de sua personalidade.

De acordo com Arnold Gesell (1998: 465) o período psicológico que se compreende dos 4 aos 5 anos representa: um marco de transformação da conduta infantil. Durante um breve período a corrente do desenvolvimento flue com mais suavidade. Por isso, as crianças dessa fase inicial do realismo mágico se contentam basicamente em organizar as experiências adquiridas de forma narrativa. Com efeito, a expansiva conduta da criança de 4 anos alia-se constantemente ao ambiente e, com isso, é criada uma amistosa conduta e perfil de si-mesmo narrada em primeira pessoa.

Em geral, perfil de conduta que estamos nos referindo está mais relacionado ao modo lógico-afetivo de organização das experiências, ou seja, nessa fase as crianças se aventuram rumo à novas excursões de aprendizado tanto com o seu entorno ecológico como consigo mesmos.

Uma característica muito importante desse início intuitivo consiste na forma pessoal e individual de relacionamento com a natureza. Como já comentamos anteriormente, ao contrário do modo racional adulto de conceptualização a criança desse período constrói seus objetos e conceitos a partir de uma relação direta e íntima com a natureza. Ainda não está preparado para um entendimento da profundidade dos conceitos éticos adultos. Por isso, possuem um sentido relativamente forte de posse com relação as coisas que lhes a agradam. Com efeito, demonstram um orgulho forte de posse, sobretudo com o que faz referência ao *seu proprio*.

Ainda nesse período inciatório intuitivo as crianças todavia não possuem um sentido ou um conceito de propriedade determinado, por isso tendem a ser mais realistas, funcionalistas, concretos, agressivos e combativos em defesa daquilo que entendem como seu próprio.

Um de seus objetos mais fortes de sentimento de posse continua sendo a sua mãe. A relação entre mães e filhos nesse período consiste numa introjeção profunda por parte da criança sobre a figura daquela mulher que lhe oferece sempre conforto e alimenteção, mas que também sabe alterar seu comportamento de resposta ofensiva quando algo sai da linha do comportamento esperado por parte da criança. Por isso, as crianças reconhecem tal atributo moral que as mães

possuem, por isso sua ligação emocional é forte. Tendem a obedecê-las facilmente quando existe um bom condicionamento educativo, principalmente na idade dos cinco anos, como nos afirma Arnol Gesell (1998: 467):

Después de todo, la madre es una figura de suma importancia en el pequeño mundo del niño de cinco años. Ella es, evidentemente, el gran agente ejecutivo de la casa, de la que emanan todas las bendiciones y orden social, contornos que aparecen por vez primera en el hogar. ¡Y señala su nueva concepción sociológica proponiendo matrimonio a su madre!.

Em outras palavras, podemos dizer que tal afirmação reflete a limitação intelectual infantil que por extensão afeta até os 8 anos de idade; uma limitação intelectual que não significa o mesmo que sem lógica. Ao contrário, os indivíduos desse período possuem uma lógica muito interessante sobre o ponto de vista conceitual e da construção da própria realidade, pois sabemos que como indivíduos pertencentes ao universo intuitivo da realidade simbólica, são capazes de combinar realismo prático com a ingenuidade primitivista.

Aos 4 e 5 anos de idade as crianças ainda não possuem compreensão cronológica definida. Com isso, se caracterizam por terem um vago entendimento do passado próximo (ontem) e do futuro próximo (amanhã). Entretanto, compreendem fortemente o *eu-aquí-agora*. Ou seja, possuem uma noção conceitual do presente pontual, pois são práticos e realistas em sua representação da realidade; são egocêntrico, pois possuem pouco entendimento do *tu- ali-depois*; além disso são imediatistas buscam sua recompensa imediata por seus atos, ou seja, buscam a concretização de seu desejo imediatamente.

Ainda, pelo seu perfil podemos dizer que por estarem tão sumergido no *cosmos* não possuem consciência de seu próprio pensamento como subjetivo separado do objetivo; parece que o interno e o externo respondem por igual consideração economia de valores da realidade. Dentro de sua narrativa psicológica, ou seja, dentro de seu processo de organização das experiências linguísticas adquiridas e desenvolvidas tendem a serem mais fáticos do que prosaicos.

4.4.1.1. Classificação dos rasgos de madurez

Ao iniciarmos a descrição da classificação dos rasgos de madureza das crianças de 4 a 5 anos, devemos primeiro definir sobre o quê tal classificação está baseada. A princípio sabemos, por meio da teorias do desenvolvimento do comportamento que: um perfil de conduta está articulada para oferecer-nos um perfil de conduta infantil integral, ou seja, que o perfil da criança ser oferecido por meio de uma imagen geral e totalizadora, pois se ao contrario disso nos é oferecido uma brusca fragmentação isolada, o perfil de conduta parecerá também isolado e brusco beirando, assim, um determinismo positivista. Em outras palavras, as crianças devem serem vista como uma pessoa que possui desejos, interesse e predileções, pois assim se mostra seletivo por meio de sua intencionalidade lógica-afetiva. Resumindo, a inteligencia infantil deve ser considerada como completa dentro de seu universo realístico, sem comparações pejorativas a lógica adulta.

Desse modo, a classificação dos rasgos de madureza está fortemente fundado tanto sobre aspectos emocionais como aspectos lógicos os quais relacionam-se com sua devida atuação sistemática dividida em: 1) carecterísticas motrizes; 2) Afetiva (expressões emocionais); 3) Sonhos e temores; 4) Personalidade e sexo (conhecimento de si-mesmo); 5) Sentido ético; 6) Panorama filosófico.

Desse modo, antes de começar nosso detalhamento sobre cada uma das características de conduta infantil no seu periodo intuitivo compreendido entre os 4 aos 8 anos, devemos explicar um pouco o quadro que vamos seguir como orientação estrutural do desenvolvimento em sua complexidade. Em outras palavras, não seguiremos o método comum de abordagem de comportamento o qual segmenta as informações de idade em separado.

Bem que ese método se mostra muito eficaz e, sem duvida, que satisfaz a necessidade de minunciosa inspeção do universo infantil. Porem, por outro lado, por se concetrar nos enumeros detalhes que cada idade manisfeta faz com que se perca o foco de um panorama geral de um periodo infantil único. Portanto nosso interesse se fundamenta sobre uma econômia aberta e abrangente que analisa rápidamente os principais pontos sem perder o foco no carácter essencial que seguimos como ponto de referencia em nossa investigação: o período intuitivo do realismo

mágico infantil como característica básica para a construção de um realismo literário e cinematográfico.

4.4.1.1.1. Características motrizes

Ao classificar os rasgos de maturidade do período intuitivo devemos conhecer seu desenvolvimento motor para compreender melhor sua realidade perceptiva e interativa com a natureza. Por isso, as atividades corporais das crianças de quatro a cinco anos mostram-se qualitativamente e quantitativamente algumas diferenças importantes ao comparar as crianças de seis e, estas com a de sete e assim com as de oito.

Em geral as crianças de quatro e oito demonstram equilíbrio e controle. Estão bem orientadas a si mesmas. Posturalmente demonstram serem menos extremos e menos extensores do que os de 3 ou 3 ½. Não possuem ainda uma independência motora e coordenada como uma criança de seis e de sete, mas demonstram grande interesse em velocidade e aprendizado em novos movimentos. Deste modo, as idades de quatro e de cinco ficam marcadas por serem o início da aventura.

Aquí as crianças demonstram a coragem necessária para a prática de movimentos muito difíceis dado seu limitado leque de referência espacial, mesmo que ainda demonstrem estarem bem orientadas quanto aos quatro pontos cardiais. Além disso, as atividades motrizes grossas parecem estar bem desenvolvidas, ou seja, em atividades como correr, por exemplo podem realizar em linha reta, ainda que às vezes demonstrem certa inexactidão postural com relação aos pés inclinados. Outro exemplo comum de seu domínio das atividades grossas se observa ao descer ou subir escadas, um movimento complexo que requer uma orientação de alternância rítmica do corpo. Em geral podemos dizer que em grande parte do que governa o quadro de conduta dos quatro e cinco anos de idade corresponde ao conceito de alternância.

Com relação às crianças de seis e sete anos as atividades motrizes tendem a sofrer uma maior adaptação ao meio. A característica dos seis e sete anos já não é tão limitada, por isso sentem liberdade ao ponto de dominar suas aventuras e buscarem constantemente a repetição das que lhes oferecem mais prazer e ao mesmo tempo buscam conhecer outras novas numa proporção de tentativas muito superiores do que as idades passadas. Parece estarem mais aptos às aventuras

fora de casa e com isso demonstram mais interesse do conceito de liberdade. As aventuras dentro de casa também são muito requeridas nessas idades. Em partículas aos seis anos as crianças demonstram uma enorme inquietude de experiências, o que não significa dizer que estão em desequilíbrio como as idades de 4 ½, por exemplo. Tal inquietude dos seis anos se justifica por meio do desenvolvimento cerebral mais que corpóreo o qual em um período curto dos cinco aos seis demonstrou uma evolução bastante ampla com relação ao domínio dos espaços e velocidades.

Tudo que fazem com seus corpos parece lhes trazer prazer. Sem dúvida dançar, calvalgar, trepar em árvores ou cercas são atividade que lhes geram muito prazer. Possuem uma certa predileção por jogos de manipulação de areia, barro, lama ou qualquer outra coisa que tenha pouca consistência formica. Isso se justifica por meio da incrível capacidade inventiva das crianças de seis anos. Em resumo se diz que os seis anos consiste em uma idade de atividades.

Uma outra característica mostriz das crianças de seis anos consiste no interesse por jogos violentos como simulações de brigas com os pais e com os irmãos. Mesmo entre meninas isso parece ser natural. Porém já existe uma certa orientação—principalmente, por parte da mãe—que lhes orientam a controlar tais valores de agressividade os quais são orientados mais comumente aos meninos.

Os valores hiperbólicos de atividades das crianças de seis anos é algo que também entra como característica principal de suas atividades motrizes. Por assim dizer, estão em constante busca com o *mais além* de suas possibilidades físicas. Por exemplo, quando vão a construir um castelo ou montar algo com auxílio dos travesseiro e colchões de seus pais, sempre buscam construir edificações maiores do que sua própria estatura; ainda quando vão a saltar querem fazê-lo o mais alto que possível sem se importarem com a queda.

Em contrapartida—porém sem se distanciar muito dessas características motrizes elementares dos seis anos—crianças de sete anos estão mais equilibrada, pois apresentam-se não tão efervescentes quanto as de seis. Entretanto possuem repentinos comportamento de efervescência de comportamento ativo.

Uma característica muito marcante das crianças de sete anos dar-se por meio de seu caráter mais prudente do que os de seis. Em suas aventuras não se mostram tão hiperbólicos e

buscam mais sua preservação física condicionada por meio do medo. Insisto não terror; medo uma emoção de básica que possuem valores auto-reguladores de auto-preservação. Por isso, em seu comportamento não se arriscam tanto. Em geral demonstram das alturas e se comportam mais prudência quando trepam ou quando brincam numa casa construída sobre uma casa na árvore. Os movimentos periféricos não lhes distraem como antes. As crianças de sete anos preferem direcionar sua atenção visual focal dentro ângulo pequeno. Entretanto, o contato tátil ainda é muito constante, ou seja, tendem a tocar e manipular tudo que lhes causem curiosidade.

Finalmente o que diz respeito à última idade de nosso interesse com relação às suas características motrizes, consiste numa aquisição independente de seus movimentos. Primeiro existe um incremento de velocidade e de fluidez nas operações finas. Os movimentos se tornam, portanto, mais bem elaborados e mais precisos e elegantes, ou seja, aos oito anos as crianças já demonstram seus futuros traços de movimento que perdurarão ao longo de sua vida adulta.

Aquí nessa idade expansiva dos oito anos temos um comportamento adaptativo mais intencionalizado do que as idades passadas. Uma criança de oito anos pode intencionalmente adaptar-se a uma postura ou outra, ou seja, busca o melhor modo de posturar-se diante determinadas atividades.

Outra característica das crianças de oito anos se revela por meio de seu pensamento premeditado, ou seja, ao contrário das crianças de sete, as de oito pensam antes de agir, isso inclui a fala também. Por isso, mostram-se socialmente mais integrados com uma grande variedade de emoções sociais experimentadas e conhecidas.

Além disso, grosso modo, a idade dos oito anos apresenta um fenômeno interessante com relação ao controle da intencionalidade de observação e abstração dos conceitos perceptivos. Por isso, já não toca as coisas desmesuradamente como as crianças de seis e sete anos. Podem, além disso, tomar parte de uma atividade e ao mesmo tempo observar o desempenho de outra criança. Inicia-se portanto um espírito de competição.

4.4.1.1.2. Expressão emocional

Quando passamos a descrever os principais pontos de expressão emocional das crianças em seu universo mágico realista (intuitivo), percebemos que seu desenvolvimento segue uma movimento centrípedo, ou seja, o desejo por novas experiências e a grande necessidade de adaptar-se aos diferentes contexto sociais que são expostos, as crianças desenvolvem uma capacidade emocional direcionada ao seu entorno o que, com efeito, gera uma integração com o ambiente.

Em outras palavras, o ambiente influencia fortemente seu centro emotivo, pois ambos encontram-se conectados por meio de uma relação recíproca animistas. De um lado temos a criança com seu universo imaginativo e todo seu aparato emotivo gravitando centrípedamente; de outro lado temos o ambiente ou contexto que se envolve dentro desse movimento. A partir disso não existe uma diferenciação do que seja o sujeito e o que seja o objeto. Ambos expressam-se por meio da mesma lógica empírica.

Desse modo, quando iniciamos a comparação evolutiva do comportamento emocional das crianças de 4 anos às de 5 observamos que as primeiras possuem maior velocidade centrípeta de atuação emocional, justificando desse modo, seu desequilíbrio. Tal atuação possui fundo econômico importante para a soma de novas experiências: linguísticas, motrizes e emocionais. Por isso dizemos que as crianças de 4 anos são: mais irrequietas, mais intolerantes e mais ativas sobre o ponto de vista da descoberta do que as de 5 anos.

A idade dos 5 anos nos mostra uma evolução e uma desaceleração do movimento centrípedo emocional bastante considerado. Por isso, crianças de 5 anos mostram-se caseiros e mais sérios. Sua casa, em particular o interior dela, é para ele seu hábitat perfeito, especialmente quando sua mãe está presente a quem pode ser alcançado facilmente por meio da escuta de voz.

Ao contrário dos de 4 anos as quais falam mais que escutam, as crianças de 5 ainda que sejam também muito falantes, já mostram-se mais estratégicos em seus Atos de Fala. Ou seja, pensam antes de falar e já reconhecem o momento de entrar numa conversação ainda que, muitas das vezes, ultrapassem os limites e comumente interrompam as conversas dos pais de forma

consciente, pois adquiriram consciência da sua importância como comunicador ativo e, por isso, ao demandar atenção intervem na conversação com intuito de interrompê-la.

De modo geral, 5 possui uma característica de repouso ou de desaceleração. Por isso, antecipadamente bem o acontecimento e possui mais controle inibitório. A justificativa por tal processo inibitório ou de desaceleração dar-se por meio da importância do surgimento de uma nova capacidade emotiva de determinação.

Quando passamos a observar o comportamento emocional das crianças de 6 anos e 7 anos percebemos que suas expressões emocionais se manifestam de modo mais constante do que as idades de 4 e 5 anos. Suas reações emocionais refletem tanto o estado de seus organismos como a sensibilidade ao ambiente que lhes afetam. Nessa fase do período intuitivo que corresponde os 6 e 7 anos de idade levam tanto professores como pais à uma leitura mais exata à respeito das emoções sentidas pelas crianças.

Portanto, um objeto, um programa de tv, um filme, um livro, um brinquedo, uma pessoa, tudo isso são exemplos de coisas que influenciam na expressão emocional das crianças dessas idades. Entretanto, não são exatamente essas coisas que determinam a evolução emocional dessa fase, mas sim o nível de precisão que as crianças desenvolvem em apontar e expressar tais emoções sobre tais objetos. Em outras palavras, emoções que se expressam por meio da consciência da própria emoção, ou seja, por meio dos **sentimentos**.

Um dos sentimentos mais comuns entre as crianças de 6 e 7 anos se evidencia fortemente por meio do temor da perda dos pais. Os ciúmes que sentem com relação ao Pai e a Mãe também se expressam mais consistentemente. É natural que as crianças de dessas idades busquem mais seus espaços e se sintam mais inibidos, pois estão formulando idéias de sua presença nos seus diferentes contextos. Nessa fase já descobriram emoções sociais negativas por meio de desdenho animados, de chacotas e piadas ditas com relação aos seus amigos de escola. Os programas infantis não se cansam de repassar os momentos cômicos de pessoas atrapalhadas que caem em público que causam motivos de risadas ou, mesmo situações de pessoas que não são bem quistas por serem consideradas diferentes do padrão de normalidade cultural.

Nesse momento as crianças de 6 e 7 são mais cautelosas do que as anteriores, porém possuem seu mecanismo de contato com o ambiente de modo que seu *ego* não seja atingindo. Por isso, é muito natural a invenção de estórias, causos, mentiras ou qualquer outro tipo de distorção do fato. As crianças tentam à todo custo protegerem-se contra a desaprovação dos outros e busca à todo custo serem amadas e aprovadas em seu grupo familiar e social.

Chegando a idade dos oito anos, as expressões emocionais do período intuitivo ganha uma nova e completa característica a qual mostrará-se como base no comportamento das fases seguintes até a fase adulta. Estamos nos referindo à característica de projeção com relação ao alheio, ou seja, com o que está fora de si mesmo. Desse modo, as crianças de 8 anos são menos propensas a retraírem-se sobre situações que antes temiam. De modo geral estão dispostas a enfrentar qualquer coisa. O gosto pela aventura—principalmente o gosto pela aventuras prodigiosas e difíceis—se caracteriza como elemento principal.

Além disso, demonstram orgulho e valor de suas tarefas. Possuem uma característica cosmovisionária maior, pois creem que sabem tudo. Pelo menos possuem explicação para tudo que tentam entender. São míticos por natureza e por isso em sua explicação mostram-se autoritários e xamanicos. Entretanto seus interesses se mostram de modo breve e que se passa rapidamente de uma coisa a outra.

Com efeito, é sobre esse elemento volúvel de interesses que permite as crianças de 8 anos tornarem-se mais controláveis, pois uma pequena ajuda é suficiente para lhes tranquilizarem. Entendem bem as expressões faciais adultas, possuem senso de espaço social e mostram-se habilitados para uma relação social educada. Entendem bem as olhares de repreensão, de estima, ou de raiva. Sabem quando podem e quando não intervir dentro de determinado contexto. Entretanto, adoram desobedecer somente pelo prazer da aventura.

São impacientes, especialmente, consigo mesmos, pois são imediatistas querem também suas recompensas no ato da tarefa. Não gostam de esperar por coisas que sabem por antecipado, por exemplo: as vésperas de datas comemorativas como o Natal, se sabem que os presentes já estão em casa querem abrir e ganhá-los a todo custo antes das celebrações.

São dramáticos por natureza e buscam a comoção e persuassão de seu relatos. São essencialmente mágico realistas; mesclam seus próprios relatos com realidade e ficção cujo interesse ideológico de fundo de capturação da atenção e de alento aos seus dramas. Em outras palavras, sentem necessidade de auditório.

Em geral as expressões emocionais que se desenvolvem ao longo dos 4 aos 8 anos mostram-se evolutivamente associados a uma interação e adaptação constante ao entorno social. O contexto social, portanto, torna-se algo de suma importância na relação emocional das necessidades psicológica infantil principalmente com relação a sua necessidade de audiência e de interação com outros fora de seu entorno familiar. A aventura e a curiosidade serão seus instrumentos de segurança e de estímulo ao longo de toda sua fase intuitiva.

4.4.1.1.3. Temores e sonhos

Durante a idade de 4 anos os temores são referentes aos espectros fantasmagóricos das sombras e do vento que sopra de repente, ou da fluxo das águas e ou de qualquer coisa que se mostre súbitamente diante dos sentidos das crianças de 4 anos.

Aos 5 anos tais crianças não se mostram tão temerosas por tais situações naturais. O que mais se afinge está relacionado com o abandono materno. Despertar no meio da noite sem sua mãe ao lado provoca nas crianças de 5 anos algo que muito pavoroso. Necessitam estarem constantemente protegido com suas mães.

Entretanto, existe um elemento de temor que se expressa tanto aos 4 anos quanto aos 5 que corresponde ao medo do escuro. A escuridão da noite representa para as crianças de modo geral algo realmente assombroso, pois durante esse período não possuem suficiente entendimento lógico dos fatores de natureza da terra.

Uma sirene de ambulância, por exemplo, resulta muito apavorante durante a noite. A criança é capaz de imaginar muitas coisas, pois seu sistema de auto-defesa está em pleno funcionamento. Levará certo tempo para que as coisas adquiram sentido e, assim lhes ofereça mais segurança.

Ao que diz respeito aos sonhos da idade de cinco anos, se assume que frequentemente interrompem o sono. Os sonhos dessa idade são em geral pensadelos que lobos, tigres, leões e ursos com grande frequência aparecem metendo-se na cama junto deles. O medo que sentem durante tais pesadelos se explica por meio da confusão realísticas entre real e sonho, por isso tais animais se tornam agressivos podendo mordê-los. Os gritos de terror são notórios; a criança desperta em uma situação cardíaca forte; se percebe nitidamente a descarga de *acetilcolina* e *adrenalina* em suas expressões de pavor.

Entretanto, mesmo que tais sonhos possam representar um realidade de profunda reação no estado parasimpático infantil, eles tendem a se acalmar logo em seguida com a descoberta de que foi somente um sonho.

Em geral, nesse momento de narrativa onírica as crianças são levadas a experiência desagradáveis, mas que lhes serviram como apoio em seus novos estágios vindoros. Com efeito, lhes servirão no desenvolvimento de prudência com relação a estranhos e alturas. Sentiram virtualmente a dor e o desprazer como reforço negativo de situações mal sucedidas.

Na idade dos 6 e 7 anos percebemos que os temores e sonhos se relacionam com a terríveis imperfeições das pausas de condutas que mostram suas realidades por meio das complexas formas de expressões narrativas da experiência de terror e medo.

Alguns dos temores pré-escolares, como por exemplo: o medo de cachorros, podem registrar um aumento temporário, entretanto nessa fase a criança se limita somente a temer os cachorros grandes. Os cachorros pequenos parecem ser inofensíveis dentro de seu universo onírico. Talvez seja isso a prova de que as crianças destas idades tenham superado uma primeira fase de auto-afirmação enquanto ao seus desejos e instintos.

No entanto, ainda prevalecem elementos animistas como, por exemplo elementos da natureza— as chuvas, trovões, relâmpagos, vento e em especial o fogo—são capazes de despertar temor, cada um de forma diferente, devido principalmente aos ruídos e efeitos luminosos que provocam. As crianças de 6 e 7 anos desconhecem os atributos causais lógico de tais fenômenos e, com efeito, tendem a criar suas explicações mágica-realista sobre o que sentem como verdadeiro.

Uma outra característica típica dos temores e sonhos de 6 e 7 anos se observa por meio de seu relatos de invasão residencial por meio de homens estranhos e subhumanos como: duendes e fantasmas que atravessam as paredes. Esses personagens dos sonhos infantil representam uma luta constante na tentativa de superação de seus temores. Além disso, crêem em Deus como um homem que sempre os observa e sabem tudo o que fazem.

No entanto, não são somente os seres fantásticos que atemorizam as crianças de 6 e 7, mas também homens comuns como: o homem alejado, o desdentado, o velho jardineiro, ou qualquer outro tipo que lhe apresente imperfeições físicas de natureza acidental ou normal. Tudo aos olhos das crianças possui uma forte conotação, e tudo parece fazer parte do mundo de sua auto-proteção animistas e artificialista.

Os temores das crianças de 8 anos parece estarem reduzidos, porém trazem consigo uma série de outros não resolvidos durante os 6 e 7 anos. É muito comum que as crianças de 8 anos se vejam como os protagonistas de seus próprios temores. Um visor de terceira pessoa que lhes conta e narra seus fracassos e seus medos diante seu grupo. Ainda, possuem uma forte tendência animista, porém já sabem o suficiente para diferenciar alguns simples fenômenos como chuva e trovão como causas naturais.

Entretanto, ainda não estão totalmente convencidos. Somente basta cair um desses trovões mais forte que está posta a cena de temor apavorante. Possuem vergonha de ter medo, principalmente, os meninos. Não querem ouvir histórias de terror, mas não confessam por que tem medo. Somente dizem que não gostam.

A maior parte das crianças de 8 anos enfrentam seus temores diretamente a fim de resolver os problemas sobre o que se teme. Tendem a ser cruéis com relação aos menores quando adquirem domínio de seus temores, pois passam a aterrorizá-las com estória assombrosas.

4.4.1.1.4. Personalidade e sexo

Entre as idades de 4 e 5 anos parece haver um grau de maturidade personalística. Enquanto as crianças de 4 anos são mais abertas e expansivas, as de 5 anos se mostram mais serias e menos expansivas. De acordo com Arnold Gesell (1998: 482) afirma que:

Cinco se mostra más moderado que el niño de quatro; es más persona. Es serio respecto de sí mismo y le impresiona mucho su capacidad de asumir responsabilidades y de imitar la conducta adulta. Con justicia se dice de él que es más maduro.

Com isso, observamos a diferença qualitativa existente entre a idade dos 4 anos e dos 5. Entretanto, em geral podemos classificar ambas as idades de modo similar ao afirmar que ambos buscam sua mãe como objeto de proteção. A mãe ainda representa seu Ser íntimo. Ela ainda faz parte dele como sujeito extensivo de si-mesmo. E é portanto esse tipo de si-mesmo que nos referimos como personalidade e sexo. São esses os elementos primordiais na construção de uma personalidade adulta forte: amor (sexo), proteção, reconhecimento e equilíbrio.

O interesse por sexo na idade dos 4 anos se diferencia com relação a idade dos 5. Enquanto as crianças de 4 anos se preocupam com as diferenças genitais entre homens e mulheres, as de 5 se limitam a questionar somente pontos relacionados ao nascimento de bebês. A criança de 5 anos chegou a um grau de maturidade que reconhece as diferenças de gêneros por meio, principalmente, dos órgãos sexuais, seios, corte de cabelo, roupas e pelos nomes.

Ao passarmos a idade dos 6 e 7 anos percebemos que a construção da personalidade sofre uma transformação egóica centralizada. Naturalmente as crianças de 6 e 7 anos buscam ser o centro das atenções a todo custo, pelo motivo de que seu ego está inflamado de tantas novas informações adquiridas; tentam se liberar da proteção maternal e, com isso, buscam em si-mesmos as respostas para tudo. Não admite críticas; nunca estão errados, detestam compartilhar coisas; não lhes interessam o pensamento dos outros; não tentam agradar a ninguém, a não ser quando percebe que com isso estão si auto-agradando.

Com relação ao sexo percebemos que as idades de 6 e de 7 anos ultrapassam o simples contentamento de diferenças dos órgãos sexuais e da origem do bebê como nas idades de 4 e 5. Agora, nessa nova fase as crianças se interessam por conceitos relacionados ao sexo como, por exemplo: o casamento, beijos amorosos, nascimento, papel de cada gênero, família, dentro outros.

O matrimônio representa para eles um ponto de referência muito importante, pois adquirem a partir disso outros conceitos que se relacionam com os conceitos de: união com o diferente, amor, fraternidade e responsabilidade.

A chegada ao oitavo ano se assemelha ao “atravesar uma porta”, pois se observa em todos os segmentos que vimos discutindo que a idade dos 8 anos representa sempre um momento de liberação; um momento de impulsionamento a um novo estágio de conduta. Não é por acaso que o oitavo ano corresponde ao último ano do período intuitivo.

Com relação ao sexo e a personalidade, as crianças de 8 anos mostram-se mais liberadas de si-mesmo. Parece que existe um natural interesse em descobrir o outro; querem conhecer novos lugares e fazer novas coisas constantemente. Por isso, são aventureiros por natureza, lhes agradam a idéia de passeio no campo, na fazenda, na praia, no parque. Estão sempre entretenido com alguma atividade ao ar livre.

São em geral competitivos, pois querem valorar seu desempenho com relação aos demais de seu grupo. Ao contrário das idades de 6 e de 7 anos as quais as regras dos jogos estavam determinadas pelo egocentrismo, aos 8 a coisa ganha uma nova dimensão social, pois as normas do jogo são ditadas em comum acordo entre os outros participantes.

Com relação ao sexo, são em geral ritualísticos, preferem questionar seus pais sobre tais assuntos por volta da noite; preferem que tais respostas venham em forma de literatura; de narração. Sabem o que querem perguntar e já sentem vergonha na hora de questionar suas mães sobre específicos assuntos que poderiam torná-la envergonhada na hora de responder. São artificiosos, e engenhosos em seus argumentos.

Uma característica essencial que marca a diferença do comportamento sexual na idade dos 8 anos consiste na interação sexual de diferentes gêneros. Se espera que aos 8 anos o menino tenha superado seu complexo de Édipo e comece a lançar sua perspectiva sexual em direção às meninas de sua idade. Entretanto é muito comum relatos de sentimento com relação a professora, a vó, amiga da mãe, tia, e outras figuras femininas. As meninas em geral buscam identificar e direcionar seu afeto sexual em direção de meninos que possuam qualidades observadas em seus pais como força, bravura, que sejam rápidos e que possuam um relevante domínio de seu ímpeto

agressivo. Em geral possuem mais sensibilidade sexual do que os meninos. Adoram jogos de agarre, sentem mais prazer nesse tipo de jogo do que os meninos.

4.4.1.1.5. Sentido ético

Partindo da observação do senso ético das crianças de 4 e 5 anos percebemos que as de 4 estão— como já apontamos— mais desequilibradas emocionalmente por isso seu senso ético ainda gravita sobre a alternância de seu temperamento. Ao contrário, as crianças mostram-se mais seguras e centralizadas sobre alguns conceitos éticos determinados, como por exemplo: origem do bem e do mal. Uma ética muito associada aos conceitos religiosos primitivistas. Nesse período de formação ética os conceitos surgem por meio de suas experiências corpóreas, como por exemplo algo que lhes causa susto ou temor sensivelmente será considerado com algo mal que possivelmente poderá lhes causar algum tipo de dano. Então a partir disso se estende naturalmente o seu significado sobre dimensões potencialmente similares.

Da mesma forma acontece com os conceitos éticos de bondade. O alívio da dor e da fome por exemplo, significa algo bom. Desse modo, todos aqueles que proporcionem tais sensações de alívio ou de saciamento adquirirão um caráter de bondade.

As crianças de 4 e em especial as de 5 mostram-se interessadas em ajudar nas atividades do lar. Adoram agradar por meio dos bons hábitos que já entendem como bons. Sabem que são bons por que possuem gratificação e elogios a cada ato feito.

Quando chegamos a observar o comportamento ético das idades dos 6 e dos 7 anos percebemos que existe uma certa descclaração. Os comportamentos éticos desse período se mostram, principalmente durante os seis anos, seguirem o mesmo processo associativos referente aos impulsos nervosos do que seja bom e mal, certo ou errado.

Em sentido geral, as meninas estão melhores dotadas de uma fluidez de estrutura mental do que os meninos, por isso são mais flexíveis no julgamento ético. São mais adaptáveis e, por isso sofrem menos com a desorganização que os meninos.

Resulta muito interessante saber que as crianças de 6 e 7 anos não somente conhecem a sensível diferença entre o bem e o mal, mas que também tendem a preferir e a buscar a bondade

como modelo de conduta. Em geral tais crianças demonstram o desejo de serem aceitos por seus pais, por isso sabem que quem determina moralmente as coisas más de suas vidas são seus pais. Portanto, aquilo que seus pais permitem realizar são consideradas como coisas boas e as que não são consideradas como más.

As crianças das idades de 6 e 7 anos podem reconhecer seus próprios erros, mas nunca imperativamente como *“sou eu o responsável”*. Ao contrário assumem com medo ao castigo por meio de suas justificativas, *“mas foi por causa de...”*; *“foi um acidente”* e assim por diante.

Finalmente ao observar o senso ético das crianças de 8 anos percebemos que existe uma regressão à idade dos 5 e dos 6 anos. Entretanto, aliado aos novos poderes argumentativos de hipérbole e artificio de resultados. Mentem sem querer sem mentirosos, somente buscam defender seus interesses. Por isso, contam histórias mirabolantes.

São mais cauteloso no momento de atender a uma pergunta ou ordem, pois sabem que o *sim* e o *não* resultarão em duas tarefas completamente diferentes com esforços também muito diferentes. São em geral protetores de suas obrigações, dizem comumente: *“depois o faço”*; *“já vou dentro de um minuto”*; *“já vi ontem”* (enquanto fizeram a três dias passados). São esses tipos de respostas que se encontram nas crianças de 8 anos quando querem protelar suas obrigações.

Com relação aos seus pensamentos são capazes de controlá-los bem e, inclusive, refletir sobre eles e sobre as coisas. Um início filosófico se abre e se mostra em ascensão. Exigem que sejam tratados como uma pessoa adulta, por isso detestam ser tratados como crianças em eventos que estão os adultos envolvidos.

Em nossa especial atenção à idade dos 8 anos percebemos que eles necessitam de uma maior ajuda para o cuidado de suas posses. Deste modo, sua consciência de ordem supera a sua habilidade para manter as coisas em ordem. Com efeito, essa consciência deverá fazer com que eles se sintam um pouco como deverão sentirem-se quando adultos num futuro razoavelmente próximo.

4.4.1.1.6. Panorâma filosófico e religioso

Um dos conceitos mais fortes e de maior repercussão na vida das crianças em seu período intuitivo consiste no conceito de criação da humanidade e do mundo, dos astros e por fim de todas as coisas viventes e animadas. O princípio animista, vitalista, artificilaista e finalista defendido por Jean Piaget descreve bem esse processo filosófico infantil. A idéia da existência de um Deus como Pai do céu surge por meio das forças análogas existente em suas referências familiares. Por isso, chamar Deus de Pai significa que existe uma autoridade maior que seu pai biológico, isto é, que existe uma pessoa criadora de todos e de tudo e que por ser assim possuem as mesmas características de exigência de pai comum. Uma mescla de magia e realismo caracteriza bem o conceito de Deus na mente das crianças em período intuitivo.

Ao que quando compararmos a mente de uma criança de 4 anos com uma de 5 percebemos que a primeira captura as informações com mais facilidade o conceito de Deus. Para as de 4 anos Deus representa algo mais mágico do que real. Em contrapartida a partir da idade dos 5 anos Deus começa a representar algo mais realístico e começa a participar de seu cotidiano. Por isso, é muito comum as crianças de 5 perguntarem-se com que se parece Deus? Onde ele vive? Deus é homem? O ele faz?

Comumente em tal idade se observa maior consciência da presença de Deus e do temor por sua onividência. Além disso, as crianças de 5 quando comparadas às de 4, se percebe que aquelas possuem uma nova postura diante do **conceito de morte**, pois são mais positivas em reconhecer vagamente o caráter último de morte. Para eles não existe um fim, somente existe uma perda das características viventes, como a perda da fala, da audição e dos movimentos como, ou seja, como se a pessoa estivesse dormindo profundamente.

Aos 5 anos as crianças já são capazes de saber que quando se está velho se pode morrer. **A morte nessa idade adquire uma relação muito próxima à idéia de tempo.** Conhecem que são crianças e que serão adultos e depois ficarão velhos e morrerão. Entretanto, não concebem ainda sua própria morte, mas sabem representar muito bem o conceito de morte em seus jogos quando fingem estarem mortos diante um disfarço.

Os conceitos filosóficos com relação ao tempo e espaço também se produzem de forma muito forte na passagem dos 4 aos 5 anos. Aos 4 anos elas pensam que o tempo é como o vento, pois não conseguem registrar as marcas da passagem do tempo como consequência ou produção lógica da contagem cronológica. Associam ao vento por que lhes resulta fácil entender que algo que sentiam passou e não está mais, mas que logo passará novamente.

As de 5 anos, entretanto, não são tão metafóricas, possuem já um entendimento mais lógico, porém não completo da idéia de tempo. Estão em geral mais preocupados com o aqui agora do que com o amanhã ou com o passado. O conceito de tempo para as crianças de 5 anos resulta algo que depende delas, ou seja, não existe tempo no qual eles não estejam inserido como actantes. Desconhecem que outras pessoas em outros locais estão em actuação naquele exato momento. Se observa isso comumente quando uma criança de 5 relata, de forma muito espantada, que a televisão do vizinho está passando a mesma coisa que a dele. O princípio de instantaneidade não é captado pelas crianças de 4 e nem de 5 anos.

Possuem em geral um entendimento de temporalidade adquirida da conversação adulta como por exemplo: quando anos tem? Que dia é hoje? Quais são os dias que papai e mãe estão em casa o dia todo? Que dia segue o domingo? Qual é o melhor dia para ir à praia, parque, etc?

Uma outra característica muito marcante das crianças de 4 e 5 anos se observa por meio do interesse em possuir um relógio. Possuem certo orgulho por ter um, pois os exibem de forma muito exuberante. Simulam a leitura dos relógios de ponteiro e tentam compiar o formato circular de um relógio em seus desenhos.

Ao que concerne o entendimento espacial, tanto as crianças de 4 quanto as de 5 anos parecem possuir um interesse focal. Ou seja, estão mais preocupadas com o aqui. Por isso, estão mais interessadas no próprio espaço que ocupam de forma imediata. Em geral, possuem muito escassa percepção das relações geográficas, entretanto podem reconhecer sinais específicos de sinalização de espaços.

Aos 6 e 7 anos a criança passa por um momento crítico de etapa intuitiva com relação ao conceito de Deus e de criação do mundo com a qual ele pode se relacionar com maior fidelidade de relatos. A princípio aos 6 anos não está totalmente convencido da existência de

um Deus que não se pode ver. Questionamentos quanto à existência tangível de uma divindade creadora é muito comum entre as crianças de 6 anos; enquanto as 7 já mostram-se mais preocupado com o aspecto do habitat de Deus. Isso significa que entendem o conceito de Deus invisível, porém não entendem quando um adulto lhe diz que Deus vive no céu. Dessa forma, a questão comum entre as crianças de 7 anos consiste em relacionar e criar uma conexão lógica de seu habitual realidade com relação aos seus sentidos aos argumentos que contam. Portanto, é muito comum perguntas do tipo: onde está a casa de Deus? Por que ele não cai de lá de cima? Onde Deus toma banho? O que ele come? Quem é o pai de Deus?

Aos 6 parece que as crianças aceitam abertamente os conceitos finalista e artífice da criação do mundo e Deus, porém numa segunda observação que isso fazem mais pelo agrado que podem causar em seus pais por aceitarem tais condições. Entretanto no fundo não passam de escéptico pragmático que na primeira oportunidade que tiverem duvidarão e chocotearão tais história sem o menor temor de serem punidos. Talvez suas mães os repreendam por tal ofensa e por isso tendem a ceitarem as visitas as comunhões eclesiásticas na igreja.

Os de 7 anos são assim ainda mais escépticos por afirmarem que nunca viram Deus. Entretanto tao 6 quanto 7 possuem um conceito análogo sobre morte. Sendo que 7 é mais realista que mágico. Ainda que ambos não sejam capazes de entender o processo biológico da morte, ainda assim lhes interessam como processo de experiência humana específica. Em geral estão menos preocupados com a morte da mãe e começam a entender que também morrerão algum dia, ainda que tal isso lhes pareçam duvidoso ou impossível de acontecer com eles.

Comumente 6 e 7 são as idades as quais as crianças demonstram muita curiosidade e interesse sobre os rituais funerários. A idéia de que algo triste ha passado adquire uma dimensão escatológica muito mais séria na imaginação deles. As cores de luto—que na maioria dos países ocidentais seguem a negra—reveste o cenário e as pessoas de uma opacidade sombria. Além disso, as lágrimas e gritos de desespero de familiares geram um princípio empático nas crianças.

Desse modo, ainda que tais rituais não sejam experimentados diretamente dentro do convívio de sua realidade habitual, ainda assim podem entendê-los por meio da televisão, do seriado, dos jornais, desenhos animados ou qualquer forma de texto que represente

realisticamente o ritual funerário. A partir de então o entendimento da morte ganha uma conotação mais séria e mais preocupante na cabeça deles, principalmente, nas de 7 anos.

Quando passamos a revista as crianças de 8 anos percebemos que esse processo final de acúmulo e interesse pelos rituais. Talvez por medo ou por haver adquirido um conceito de morte mais próximo do que se pode entender por dor ou sofrimento, desenvolvem o interesse pela religião de forma mais contudente do que as outras idades. Aos 8 anos a criança não ultrapassou nenhuma característica conceitual de deidade. Para eles Deus continua sendo o homem que vive no céu e que possuem todas as características mágicas de onisciência, onividência e onipotência. Querem mesmo assim aprender passagens bíblicas e salmos. Querem ir à igreja aos domingos com o pai e avós. Nada parece lhes dar mais gosto do que cantar os hinos de louvor. Interessam-se pelas histórias do antigo testamento cristão como uma literatura verdadeira sem medir suas dimensões simbólicas.

Entendem também aos 8 anos que o céu é um lugar para onde as pessoas mortas vão. Por isso, começam a aceitar a morte como algo natural.

Com relação aos conceitos de tempo e espaço as crianças de 8 anos começam a adquirir mais responsabilidade com relação ao tempo de suas obrigações e deveres dentro e fora de sua casa. Preferem manterem-se informado das horas por meio de outros. Por isso, perdem certo interesse por possuir seus próprios relógios de pulso como as crianças de 6 anos.

O interesse pela história de tempos longínquos da história antiga, principalmente da mitologia grega, de lendas e casos antigos. Resulta na idade dos 8 anos uma impetuosa e curiosa vontade de conhecer coisas novas ao seu redor, por isso as crianças dessa idade buscam conhecer todos os caminhos de sua vizinhança, de sua ida à escola e por visitar museus, cinemas, praças e atividades que explorem seu lado imaginativo sobre o tempo e espaço de suas experiências.

CONCLUSÕES PARCIAIS – II

A partir dos posicionamentos teóricos afins ao universo mágico-realista infantil no período de desenvolvimento intuitivo da inteligência se pode concluir que: o processo construção do objeto é feito de forma pragmática. Sendo assim, o processo de conceptualização infantil em fase intuitiva corresponde qualitativamente ao tipo de conceptualização feita por meio do primitivismo dos textos míticos das sociedades arcaicas. Ou seja, se busca com isso a realização de desejos e necessidades correspondentes tanto às questões físicas quanto mentais dos indivíduos. Portanto, ao introduzir-se conceitos primitivistas da literatura mágico-realista se torna possível levantar as primeiras impressões qualitativas que versam a aproximação e classificação do universo infantil como um tipo estético também mágico-realista.

Por meio dessas primeiras considerações, o texto mágico realista infantil passa ser investigado revelando, dessa forma, as estreitas ligações entre as heranças mitológicas das narrativas míticas dentro do processo mediático da produção de tais obras literárias intencionadas ao público infantil. Com efeito, se pode sacar algumas afirmações a esse respeito. A primeira é com relação ao tipo de literalidade que as crianças fazem uso para a construção de significados textuais. Uma literalidade que demanda a participação de uma estética primitivista voltada à construção de conceitos referentes tanto ao universo imaginário quanto ao cotidiano infantil.

A segunda afirmação é com relação aos tipos de mecanismos estéticos da literalidade do texto infantil os quais se condesam por meio da estética folclorista. Assim, tornam-se todos os elementos folclóricos material indispensável para construção do texto infantil. A partir dessa afirmação se pode destacar também outra que se refere aos problemas de referências infantis no período intuitivo no entendimento de conceitos que não escapam do universo folcloristas.

A quarta afirmação se respalda na equiparação das relações pragmáticas que se ajustam a um tipo de processo comunicativo adequado ao texto infantil tanto da literatura quanto do cinema. Com efeito, a quarta afirmação se pode destacar que os problemas referências do texto infantil possuem causas relativas ao processo mesmo de relação conceitual por meio de conceitos

ou que não cooperam ou, que não pertencem ao universo mágico realista infantil. Por isso, afirmamos também que tais relações conceituais sobre as quais nos referimos possuem raízes pragmáticas que consideram as emoções e sentimentos como elementos primordiais para a formação de conceitos pertencentes ao período intuitivo.

E por último concluímos que os conceitos básicos do período intuitivo podem ser classificados em cinco grandes grupos conceituais, à saber: 1) Expressões Emocionais; 2) Temores e sonhos; 3) Personalidade e Sexo; 4) Sentido Ético; 5) Panorama Filosófico e Religioso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS – II

- ARIÉS, Philippe (1987): *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*, Madrid, Taurus S.A.
- APPLEBEE, N. Arthur (1989): *The child's concept of story*, Chicago, The University of Chicago press.
- BORTOLUSSI, Marisa (1987): *Análisis teórico del cuento infantil*, Madrid, Alhambra
- CAMAYD-FREIXAS, Erick (1998): *Realismo mágico e primitivismo*, Boston, University Press of America.
- CAMPOS, Alfredo (1992): *Capacidad de formar imágenes y emotividad de diferentes emociones*, Revista galega de pedagogía, N. 6 – 7; p.169 – 176.
- CERVERA, Borrás Juan (1991): *Teoría de la literatura infantil*, Bilbao, Ediciones Mensajero.
- CHANGEUX, Jean-Pierre; RICOEUR, Paul (1999): *Lo que nos hace pensar: la naturaleza y la regla*, Barcelona, Península
- CHARAUDEAU, Patrick (2006): *Le discours politique: Les masques du pouvoir*. Paris, Vuibert.
- COLOMER, Teresa (1999): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, Madrid, Síntesis.
- DAMASIO, Antonio (2007): *En busca de Spinoza*, Barcelona, Crítica s.a.
- (2006):
- DELVAL, Juan (1975): *El animismo y el pensamiento infantil*, Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.
- DESPRET, Vinciane (2002): *Quand le loup habitera avec l'agneau*, Paris, Empechêurs de penser.
- DORON, Roland; PAROT, Françoise (1991): *Dicionário de Psicologia*, França, Climepi.
- GUESELL, Arnold; et. al. (1998): *El niño de 5 a 10 años*, Barcelona, Novagràfik, S.L.
- FREUD, Sigmund (1922): *Obras completas del profesor S. Freud*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- FURTH, Hans: (1992): *El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget*, Madrid, Alianza.
- HERNÁNDEZ, Casanueva Margarita (2003): *Relaciones entre folklore y literatura infantil: claves interpretativas*, Salamanca, Globalia Ediciones Anthema.
- JAMES, William (1996): *The meaning of truth*, New York, Prometheus books.
- JÁUREGUI, José Antonio (2000): *Cerebro y emociones: el ordenador emocional*, Madrid, Maeva ediciones.
- LÓPEZ, Félix et. al (2005): *Desarrollo afectivo y social*, Madrid, Ediciones Pirámides.
- MAIER, Henry (2001): *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*, Buenos Aires, Amorrortu.

MONTANGERO, Jacques (1997): *Piaget or the advance of knowledge*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

MYERS, G. David (2006): *Psicología*, Madrid, Medica Panamericana.

OLSON, R. David et. al (1993): *Literacy, language, and learning: the nature and consequences of Reading and writing*, Cambridge, University Press.

PERRICONI, Graciela (2008): *Los niños tienen la palabra: desde la adquisición de la lengua materna hasta el disfrute literario*, Rosario, Homo Sapiens.

PETRINI, Enzo (1981): *Estudio crítico de la literatura juvenil*, Madrid, Rialp S.A.

PIAGET, Jean (1984): *La representación del mundo en el niño*, Madrid, Morata S.A.

----- (1976): *La construcción de lo real en el niño*, Buenos Aires, Nueva Visión.

----- (2000): *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, Barcelona, Crítica.

----- (1977): *The origins of intelligence in children*, Harmondsworth UK, Penguin.

----- (1977): *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura Económica.

PRATT, Chris; GARTON, F. Alison (editores). *Systems of representation in children: development and use*, John Wiley & Sons, Inc, New York, 1993.

SALDAÑA, Alfredo (2003): *Texto del mundo: Crítica de la imaginación literaria*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza.

SARTRE, Jean-Paul (1999): *Bosquejo de una teoría de las emociones*, Madrid, Alianza editorial.

SUGARMEN, Susan (1987): *Piaget's construction of the child's reality*, Cambridge, Cambridge University Press.

TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press.

VIGOTSKY, Lev (2004): *Teoría de las emociones: estudio histórico-psicológico*, Madrid, Akal s.a.

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

PARTE III

ANÁLISE EMPÍRICA DA AMOSTRA DE ESTUDO.

5. SAMPLING FOR ANALYSES.

The sampling for analysis will follow a specific hierarchy for presentation which is going to get started from the oldest translated audiovisual material to the latest (according to their original literary versions). So far, what it is most important to be considered for this section is to be the concepts for which children's Magical Realism are presented within the intuitive age of development (4—8 years old). As such, for this specific developmental stage, children's Magical Realism are expected to attend to both children's socialization process and children's special rights for being considered as true children's texts.

Throughout the research relevancies, the bases for the Intuitive Intelligence Age are to be shown as the appropriate means for texts to get closer to the primitivist aesthetic. Therefore, the primitivist concepts found in the Magical Realism theory are to be used as the appropriate means to fulfil children's necessity toward their communicative problems in the artistic texts such as literature and cinema. All the affirmatives for this special treatment about children's magical realism are to be formulated by a pragmatic relational process which is going to look for the most reasonable theory grounded in sampling. That is why the folklorist's aesthetic heritage will guide the analyses through the developmental line of the Mythological Hero's Journey as a mutual framework found in both children's Literature and Cinema.

For this section of analysis was needed nine months for the the formulas setting up, books readings, and layout development upon which all analysed books were framed. Thus, for the first 6 months, the research was done in the University of Central Missouri (U.C.M.). Thanks to a scholarship received from ISEP (International Student Exchange Program), which took place from July 1st, 2010 to December 23th of the same year, the research could count on the participation of two distinguished and expert doctors from different departments: Dr. Bárbara Baker (Communication Department) and Dr. Dwana Lisa Butterfield (Education Department) whom both cooperated significantly in the design and approach of this investigative section according to their expertise.

After that, the three months remained were done under the guidance and cooperation of Dr. Craig Patterson from Cardiff University in the U.K., as well as Dr. Martin Veiga from Cork College University in Ireland whom both of them could contribute critically for the performance of the data collection, coding, as well as for the methodology strategies.

Regarding exclusively the research sampling, the majority of the books were possible to be found written in English for which the oldest publication versions were also possible. Following this prerequisite, only two books were read and formulated in different languages other than English: *Celia, lo que Dice* (Spanish) and *Reinações de Narizinho* (Portuguese).

Accordingly, the first data collected from the sampling were at the beginning somewhat expected to be found, perhaps for it be very known and popular storytellings. Nonetheless, from the middle of the investigation and on, the primitive concepts traced to be identified in the narrative began to play a significant role for the research findings both in terms of frameworks and formulas accuracy. Accordingly, it was used three frameworks altogether, which considered the combination of three interconnected conceptions for the analysis of all sampling materials.

The quantitative section counted eight pages for each book analysed. For it, the software Excel Microsoft 2007 was used for quantifying numbers of frequency about the primitivist concept intended, for distributing values, counting material, as well as coding the data results. Apart from that, this software also made possible for the research to have a broader acquaintance of the whole scope of investigation, for modeling the Relational Concepts into specific filters and formulas.

To begin with, the first framework used for this research applied the Mythological Hero's Journey (M.H.J.) structure which, according to the theory used it shall serve for both measuring and showing up relevant points about the primitivist concepts used in children's textual narratives.

For the second framework applied was used the primitive concepts for the Magical Realism literature theory described by Camayd-Freixas (1988). Along with it, the research drawn-out such theory by encompassing Seymour Mentor's (1999) pictorial concepts definition which shows us the great influence that the aesthetic of Magic Realism from painting arts caused

for the Magical Realism literature aesthetic. Thereby, the second framework is furnished by two interconnected conceptional groups such as literary and pictorial.

The third framework used provided a complimentary scheme for the two prior frameworks mentioned, for guiding previous findings to it towards a pragmatic function found through the Hero's emotional development in the narrative. Ultimately, such pragmatic function was to show which kind of emotions pushed the Hero towards his formation of conception in story. Therefore, the introduction for the Emotion Theory was applied mainly through the classification both Antonio Damasio (2007) as well as José Antonio Jauregui (2000).

Lastly the fourth framework was to classify five main basic children's conceptual groups within the intuitive age. In this framework, children conduct was needed to be explained in order to show how children themselves develop their magical characteristics. By showing this, the research classifies the basic intuitive concepts for children development divided in five main conceptual sets such as Emotional Expression, Fears and Dreams, Personality and Sex, Ethical Sense, and Philosophi and Religious Sense. This framework was important because it could give us a great insight about the fulfillment of children's needs in the text. As such, it was also possible to check out whether the sampling was really intended to children as the main receptors of the message.

5.1. ANALYSIS OF TEN CLASSICAL CHILDREN'S BOOKS COMPARED TO THEIR TRANSLATED AUDIOVISUAL VERSION FOR THE HERO'S CONDUCT CHARACTERISTICS IDENTIFICATION (ACCORDING TO THE M.H.J. STRUCTURE).

To follow the strategies for presentation in this section, it is important to describe, first of all, the process through which the research passed until its accomplishments.

Framework 1:

it consisted of a description of the twelve stages which the Hero needs to go through until his/her apotheosis in the stories. Its main objectives were, first of all, to prove that the Mythological Hero's Journey was activated in the narrative of the books. Secondly, it worked for verify where is each stage in the narrative in terms of chapters and pages. Consequently, it also worked for measuring the hero's performance in every stage of his journey inscribed in the books

Framework 2:

It consisted of a description of the twenty primitivist concepts described by the Magical Realism theory which were encoded for verifying whether or not the books chosen for the sampling could really be considered as Magical Realistic books intended for children, as well as for measuring the average of incidence for the basic conceptual sets in the intuitive age group.

Explaining a bit more about the codes, it is important to say that for a full frequency in every M.H.J. stages, the sum of concepts should score 11 points instead of 12 as required if they had been encoded into value 1. Nevertheless, they were encoded into two simple groups of value: **Yes** and **No** for which the program randomly chose the numeric code for each of them. After that, such code was divided by 100 to finally appear the proper values for them. So, the value "Yes" got the code (0.89) and "No" got (0.78). At last, as all the concepts had been set out and encoded was possible to apply a sum for all column (Concepts for the Magical Realism theory) in relation to the rows (M.H.J. stages).

Framework 1 and 2:

After presenting the first two frameworks for the analyses, the research required to put them together in order to identify and mark the main concepts found in children's conceptualization process within the Intuitive Age: Animism, Artificialism, and Finalism. The methods applied for this part were done after counting the number of pages on which the Magical Realistics concepts were found. Then, after having found the amount of pages for the three magical concepts, they needed to be summed up. So, the sum result was placed by the side of the amount of concepts. Afterwards, in order to see how such concepts were distributed in narrative, it was needed the application of the framework 1. So that, it was possible to see the percentile for each magical concept within every stage of the Hero's journey. At last, the results could be presented graphically through a line of incidence for such magical concepts.

Framework 3:

For framework 3, the research called more attention for its description, because it introduces a pragmatic function of the emotions for the hero's development in the narrative. Thereby, it was possible to identify how the Children's Conduct Characteristics (C.C.C.) were arranged in the narrative of the samplings by encoding the intuitive age into codes. So that, the intuitive age was grouped in four main parts which all of them received a value and, then were divided by the overall number of pages of each book analysed. So, following the reading of the samplings and taking in consideration the theory presented, it was possible to discriminate and organize the categories in which the C.C.C. were presented in the samplings.

It is important to remember here that the Normality Line for a reasonable C.C.C. was represented by the abbreviation L.U.R.E. (Leveled, Unleveled, Reserved, Expansive). Thus, for each sampling analysed was expected to be found a different C.C.C. in the narratives by summing them up and count them from the highest to the lowest values found. Thus, it was possible to identify the Referential Problems in the C.C.C. performed in every specific stage. Ordinarily, the results were graphically presented by the (M.H.J.) structure which showed where children's referential problems were distributed by forming different C.C.C. shifts along their communicative process.

Another function assumed by the framework 3, it dealt with the distribution of the emotional functions of the archetypal characters of the M.H.J structure developed toward the accomplishment of hero's journey. As a result, the functions were defined in Positive, Negative and Neutral. As such, all functions were encoded for which values were randomly given by the software, then calculated through formulas created for the research. Afterwards, the results could point out graphically the developmental line of adventure which showed the emotional evolution undergone by the Hero.

Ordinarily, the pragmatic function of the emotions considered five main pragmatic types of relation for the Hero's emotional shift in the narrative: 1) Conjunction Relation; 2) Cognitive Relation; 3) Substitution Relation; 4) Objective Relation; 5) Counterminousness of Different Minds. For all of them there was a respective relational pair of concepts for which the first children's referential problems in the narrative were possible to be found. Thus, all relations and relational pairs needed to be encoded into numbers; after that, the application of formulas calculated all different values for which the pragmatic theory required.

Lastly, after having found the type of pragmatic relation implicated in the M.H.J. structure, the research mixed it with the three main types of emotions discussed in the theory: Background, Basic, and Social. Thus, it was possible for the research to identify the distribution for such emotions types along the M.H.J. structure in the narrative.

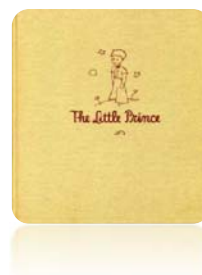
As result, this experiment could identify and classify the second referential children's problems in the text. That was possible because the pragmatic relation of concepts needed to present both parts of the relational pair activated to be considered normal, otherwise a conceptual problem could be identified and measured in terms of emotion types. So, the graphic used for this part of the third framework considered a Line of Normality which was expressed by the number 50. Therefore, through that line of normality in which all three types of emotion passed the referential problems could be identified every time that the line dropped down. That was to point out in which stage of the M.H.J. was concerted any specific problem.

Framework 4:

The last framework used for the research was to reveal the five main conceptual groups which are characteristic for the intuitive age. So that, it was possible calculate 41 intuitive concepts within the main 5 conceptual groups. As result, it was possible to verify how much attention the text spent on such children's needs.

5.1.1. The Little Prince

(*Antoine de Saint-Exupéry*)



Accordingly, the first material analyzed was the classical children novel: **The Little Prince** (*Le Petit Prince*) written by the well known French author Antoine de Saint-Exupéry in 1943. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month, which took place from August 10th, 2010 until September 9th, 2010.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 1).

The M.H.J. structure starts off by presenting the point of view of the narrator who was embodied for the character of the aviator. The story tells us a bit about the frustrating childhood of the aviator; his disappointment with the adults aloof point of view which could not think differently from their logical way. Therefore, the story makes an ellipsis of time until the present days of the aviator in the story which was marked by an airplane accident. For this accident, the aviator needed to spend some time in the desert where his life condition was minimal because of the lack of food and water.

Only after this short contextualization the Little Prince appears in the story. The narrative, instead of showing the hero in his Ordinary World as it usual for the majority of the stories, the Little Prince firstly appears already settled in the his Special World, which was the Earth. By his initial contact of the pilot who became Little Prince's mentor and friend, a lot of recollection from the Ordinary World of Little Prince is presented to the audience. Flash backs were used to present the ordinary context in which Little Prince lived. It was a spatial context, with celestial involvement which resembled somewhat the same criteria of well being as in the Earth, but with lots of differences in terms of concepts and values for them.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 1)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 87% (cfr. Appendix1, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages. The only exceptions were found in the stage 11 and 12 for 1A (The Ideological Primitivist Point of View) (cfr. Appendix1, table of analysis 1). The reason for it is justified for the lack of magical concepts in those specific stages of the third act. Aside from that, another reason can be described for the application of a realistic death-and-life situation which made the end of the story become rather sad than happy. Thus, the type of realism applied for it does not essentially correspond to the children's magical realism, even though we became aware of the resurrection of the Little Prince back to his planet.

To which regards the Secondary Elements, all 10 concepts were found in high level of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from 9.8 to 11 The lowest mark for the Secondary Elements was achieved by the concept (8B) which stands for "The Concrete Logic" 9.8 (cfr. Appendix 1, table of analysis 1).

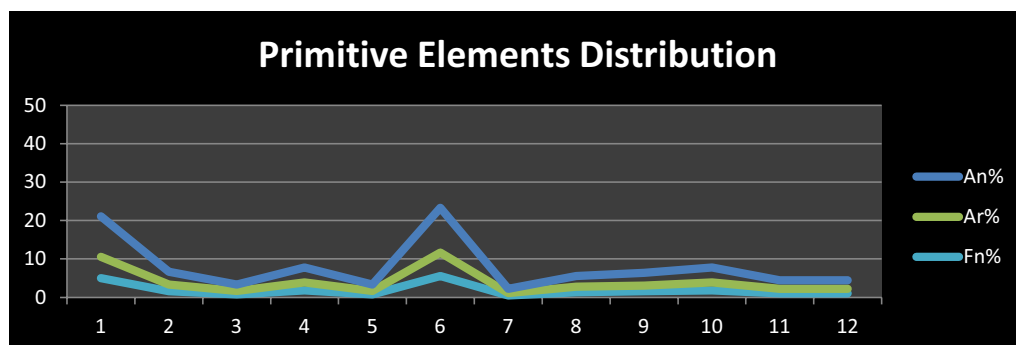
The Pictorial Elements remained leveled marking also high scores with slight variation from 10 to 10.7, which means that the narrative had special focus on the pictorial primitivist aesthetic for children's magical conceptualization (cfr. Appendix1, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 1)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, to follow throughout the Little Prince's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 19 pages of the book; then artificialistic values: 10 pages; and for the finalistic values: 9 pages. The sum of all values marked 38 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 1, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book which concerned exclusively the Little Prince's story (225 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values thus the stage, which had the majority number of pages in the book, was the stage 6 (Test, Allies, and Enemies). For stage 6 were counted 21 pages. Accordingly, for its overall percentile in the narrative were counted 23%. Its magical concept values scored 12% for Animism; 6 % for Artificialism; 6% for Finalism. Therefore, after all the magical concepts had been counted along the journey stages, thus the following graphic is to be presented:



Graphic 1 – cfr. Appendix 1.

Differently from the regular children's narrative, the Little Prince journey begins in fact in the stage 6 as Little Prince finds his enemies, allies in accordance to his tests. This, principle of presentation of the hero needs some concerned effort from the audience to mount the pieces of information distributed non-linearly almost from back to forth in the story. Nonetheless, for the Little Prince novel shows itself so much interconnected with the magical concepts, children in the intuitive age— according to our study— are likely to participate in the construction of some important concepts for their socialization and self-identity along the narrative. Even though the counting for the presentation of the hero occurs non-linearly from the stage 6 to stage 1, it does not represent a problem at all. First, because the counting for the stages considers only the presence for the stages in the narrative, so that it can be measured and analyzed in which fashion such stages are disclosed for the narrative development.

The principles of accommodation and adaptation were also presented during this stage, as Little Prince needed to create strategies to supersede obstacle aroused by the negative archetypal characters such as the Snake 1 and the Snake 2. The process for self-identity in the narrative begins to play with a kind of “mirror game” in which common children’s context are presented in a permanent comparison to the special world of the Little Prince. Duties, for instance, is shown as he introduces to the audience his daily life which includes cleaning up two volcanoes, and watering a little rose.

In contrast to the stage 6, which was the largest, the stage 7 (The Approach) in turn was the shortest in the narrative for which were counted only 2 pages. For its overall percentile in the narrative were counted 3% (cfr. Appendix 1, table of analysis 2). Its magical concept values scored 1% for Animism; 1% for Artificialism; 1% for Finalism (cfr. Appendix 1, table of analysis 2). The Ordinary World (stage 1) and the Test, Allies and Enemies (stage 6) concentrated the majority of incidence in the narrative.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

The C.C.C. in the narrative presented itself in a regular status L.U.R.E. (normal centripetal). It was scored for its intuitive age participation in the narrative 96%. Regarding the referential problem identified in the narrative is also possible to affirm that only four specific problems were tracked down by the M.H.J. which affected the stages 4, 5, 6, 8 (cfr. Appendix 1, Framework 3, table of analysis 3). Accordingly, the stage 4 and 6 presented themselves as having a **Unleveled** C.C.C. in the narrative which affected significantly the age group of 4½ and 5½ years old. Ordinarily, the stages 5 and 8 were in the **Leveled** C.C.C. which affected the age group of 4 and 5 years old (cfr. Appendix 1, Framework 3, Graphic 2).

The referential problems in the narrative of the Little Prince novel remained unstable from Leveled to Unleveled, though no particular elements were missing in terms of magical concepts. The major cause for this instability in Little Prince’s C.C.C. in the narrative is due to his contextual reference which diverged significantly in terms of quality rather than quantity. For Little Prince was very much concerned in learning the particularities of his new context, not much

rested to him other than creating his own artificial world of explanations for his referential parallels. However, the immediate consequences for this kind of shift in the C.C.C. do not represent a severe problem in the communication process for children in the intuitive age.

Explaining the developmental evolution of hero in the narrative, it is possible to affirm that Little Prince started off his journey by being negative. This can be justified for pointing out that he was introduced in the narrative right in stage 6 which made him compare his Ordinary World with the Special World very negatively, because both worlds had specific struggles and difficulties to understand. So, in the stage 1, 2, 6, 7, and 8 Little Prince was negative. In the stages 3, 9, 10, 11, and 12 he was positive. And only in the stages 4 and 5 he becomes neutral (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where were located the referential problems found along the stages of the journey which altogether summed 4 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 4 (The Meeting with the Mentor); (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 3).

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 5 (Crossing of the First Threshold).

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 6 (Test, Allies and Enemies).

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem: at the stage 8 (The Ordeal).

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 2).

As a result, the referential problem C.C.C. (Leveled) appeared five stages: 1, 5, 8, 9, 11. The second major C.C.C. problem occurrence was of the type Unleveled which appeared in the

stages 4 and 6. Considering that the stage 6 was the most important point of reference for the narrative, the interchangeability between conduct characteristics (Leveled and Unleveled) made possible the identification of the referential problem in child age groups of 4½, 4, 5, 5½. (cfr. Appendix 1 framework 3, graphic 2).

Distribution of the Emotional Function (Framework 3)

The Little Prince's emotional development in the narrative did not depend very much on the participation of the other archetypal characters as it usually happens to the regular child's stories. As it was already said before, the Little Prince's journey starts out immediately in the stage 6 which presented the hero with a negative state of mind (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 4). Similarly, the stage 6, in the stages 1 and 2 Little Prince presented himself in the narrative with a negative state of mind. (cfr. Appendix 1 framework 3, table of analysis 4).

Thus, for the negative state of mind of Little Prince, the neutralization had to occur in order to keep him on the track of his journey. The characters who most helped Little Prince were the Pilot and the Fox. While the Pilot insisted in showing Little Prince the dangers for living in the wild world of values, the Fox on the other hand insisted with the confirmation by saying that the values Little Prince was looking for were not visible to the eyes; "only with the heart one could really see the truth". From those specific moments in the narrative Little Prince became able to understand his lesson. So, for the neutralization of negativity, the Pilot influenced considerably Little Prince's emotional shift in the stage 6. Ultimately, the Little Prince novel scored 4.9 or 49% which meant a leveled C.C.C. with a Neutral Emotional Function in action (cfr. Appendix 1 framework 3, table of analysis 4).

For Little Prince's Ordinary World had influenced him negatively in his conduct, in the stage three (The Call to Adventure) was accepted without any sort of big reluctance. Therefore, the stage three appeared with a positive Emotional Function; then again the negative influence of the archetypal character "Herald" (the Rose) made Little Prince score a negative emotional function in the narrative 2.2 or 22% (cfr. Appendix 1 framework 3, table of analysis 4).

Right after that, in the middle of the stage 4, by the influences of the Mentors, Little Prince assumed a somewhat Neutral emotional function 4.6 or 46% as it is shown in the Hero's

Development line in the narrative (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 3). This rapid shift in the emotional function from the stage 3 (Refusal of the call) to the stage 4 (Meeting with the Mentor) did not consider the referential problem in the intuitive age, for it had not clearly shown the reasons to the audiences in terms of metaphors or hyperboles, or the any other sort of primitivist element. that why the stage 4 was identified as a problematic stage. A problem that appeared repeatedly for the same reason in the stages 5, 6, and 8. Only from the stage 9 (The Reward) that Little Prince assumed a Leveled conduct with a positive Emotional Function in action.

Considering the regular negative state of mind Little Prince showed to the audiences, specially in the stage 5, 6, and 8; it is possible to affirm that he received a lot emotional influences from the other archetypal characters to become either neutral or positive. Then again, with the positive influence of the Mentors (The Pilot and Fox), Little Prince could achieve the highest positive momentum in the narrative, which is important to mention, because the emotional function assumed by the other archetypal characters, it pushed up the hero's emotional development towards his C.C.C. in the story.

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic 3 it is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding, specifically, the type of Pragmatic Relation which was missing in the Little Prince's developmental narrative line. Accordingly, Little Prince's 4 referential problems have their indices of occurrence in stage 4, 5, 6, 8 (cfr. Appendix 1, framework 3, Graphic 3.1.).

For the stage 4 (The Meeting with the Mentor) in which Little Prince shifts his emotional function from Negative to Neutral (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 4), he is affected by a referential problem regarding his Conjunctive Relation (CR) which stressed only his discontinuous part. Thus for this referential problem was scored 47% of incidence (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 5).

In the stage 5 (The Crossing of the Threshold) the problem is claimed for his Substitution Relation (SR) which scored the same number of stress 47% for its stress in the Replaceable part

(cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 5). In other words, the stress made for the conceptual problem found in the stage 5 is explained by Little Prince's contextual reference problems, which caused a lot of emotional shifts in the narrative; moving from a Leveled state of mind towards Unleveled (cfr. Appendix 1, graphic 4). Therefore, it is for this alternation of states of mind in Little Prince's narrative the reason for the instability of the Hero, as well as the referential problem for children within the specific age of 4 years old (cfr. Appendix 1, Framework 3, Graphic 2).

Furthermore, as soon as the narrative kept going on the following stages, it was possible to identify the next problem found in the stage 6 (Test, Allies, and Enemies). The problem surrounding this stage concerned once again Little Prince's Substitution Relation (SR) for stressing only its Discontinuous part. Differently from the stage 4 which assumed the same kind of pragmatic problem, the stage 6, in its turn, assumed the highest scores for the referential problem in the narrative which marked 53% of incidence (cfr. Appendix 1, Framework 3, table of analysis 5). Consequently, such a stage made Little Prince change his conduct in the story from a Leveled to Unleveled which caused once again the referential problem for children within the age of 5 years old (cfr. Appendix 1, Framework 3, Graphic 2). In the stage 8, Little Prince presented repeatedly the same referential problem assumed by the Conjunctive Relation (CR) for which stressed only the continuous part. In other words, the referential problem affecting the development of Little Prince in the story was a matter of adaptation in different context, which demanded for a full conceptualization process that its discontinuous part be integrated with the continuous part.

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 it is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages. For instance, the stages 4, 5, and 8 showed a **Conjunctive Relation** (CR) problem which was followed by the lack of the Basic Emotion (BA) or emotion 2 (E2) and the Social Emotion (SO) or emotion 3 (E3) (cfr. Appendix 1, framework 3, table of

analysis 6). Only the stage 6 showed a referential problem in the Substitution Relation (SR) which also presented lack of (BA) and (SO).

To which affected the problem for (CR) in the stage 4, 5, 8 it is affirmed that only the continuous part of the pragmatic relation was active. Therefore the (CR) problem was for the lack of discontinuity between contexts in which Little Prince needed the most to perform his development conduct towards the lesson he should learn along his journey. Along with that yet in the stages 4, 5, 8 the lack of Social Emotion (SO) or Emotion 3 (E3) also caused referential problem in the text (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 6). Therefore, no evidence of social emotion was possible to be found by the reading of the book, which could not show a relevant description for this type of emotion.

The stage 6 was the only problematic stage in which showed a Substitution Relation (SR). Then again, the only pragmatic part (Replaceable) was present for the conceptualization process in the text. Thus, for this stage the lack of (BA) and (SO) were found in the narrative. Therefore, the combination between a unilateral pragmatic relation and type of emotions described was the main the cause for the evidence of a referential problem in the narrative, specially, when this problem has been identified in such important stage as the stage 6 was for the Little Prince's journey.

Children within the intuitive age tend to refer to their contextual references, specially, family and school as the most important and conclusive parameter of comparison for their textual references. Therefore, the lack of (BA) and (SO) were conclusive for the absence of a concrete formation of intuitive values. The misconnection found in (SR) and (CR) enlarged the referential problem in the Little Prince's journey, specially, because the most affected stage (6), which also appeared in the narrative in a different order, could not integrate the totality of values belonging exclusively to the Intuitive Age. Even though, the primitivist elements presented by the graphic 1 had accused in the stage 6 the highest performance for the magical concepts, the stage 6 was not totally considered as coordinated for children's audience in full understanding. Probably, the only reason for its somewhat coordination was the due to the abundant presence of such magical concepts. Thus, this is the only reason why the stage 6 had become so much contrasting in terms of values which varied from the adult-unilateral-perceptive-conceptualization to the children's

magical-realistic-conceptualization. In other words, half of the values could be described as rational and the other half as magical (intuitive).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify that the majority of the basic child's concepts within the intuitive age were activated. Thus, for the concept group 1 (Emotional Expressions) were identified its full presence mainly in terms of aggressivity, intolerance, egocentrism, individualism, duties, and talkativeness. (cfr. Appendix 1, Conc. Group 1, framework 4, table 1).

The conceptual group 2 (Fears and Dreams) presented almost the same result as group 1, with the exception of the concept referring to the fear of the "abandon by the mother" (cfr. Appendix 1, Conc. Group 2, framework 4, table 2). Aside from this particular concept, all the others could be registered by the M.H.J. stages, specially, in the stage 6 which worked out as a "linking stage" connected with the other ones by the means of special aesthetic connectors such as recollection through the Little Prince's point of view. Therefore, the stage 6 conducted by the conceptual group 2, represented to be the most important conceptual group treated in the narrative.

The conceptual group 3 (Personality and Sex), on the other hand, represented to be the least present and activated in the narrative, for the story was not exactly about familiar issues. Thus, concepts such as Parent's Role, Baby's Origin, Marriage, and Sexual Relation were not possible to be found in the narrative neither in terms of written concepts, nor in terms of metaphor (Allegories). Thus, for this group only 50% of its conceptual setting was presented in the narrative which means four altogether (cfr. Appendix 1, Conc. Group 3, framework 4, table 3).

In turn, the conceptual group 4 (Ethical Sense) presented full participation in the narrative with all its conceptual settings activated, specially, the sense of conservation, work, and honesty (cfr. Appendix 1, Conc. Group 4, framework 4, table 4).

For the conceptual group 5 (Philosophy and Religious Sense) the only concept missing from its setting was the “Father God” (cfr. Appendix 1, Conc. Group 5, framework 4, table 5). Perhaps because the core theme treated by the story was not about a familiar status, but rather a social critique towards the organization type in which both the Ordinary and Special context of Little Prince were involved. Comparatively, it is possible to affirm that the missing concept for the conceptual group 5 was fulfilled or replaced by the sense of a universal creation based on social organization similar to the social system in the planet Earth. Consequently, as the narrative puts the supernatural together with the natural (ordinary), it breaks up instantly with the mystery of the impossible by promoting an integration of fiction and reality.

5.1.1.1. The Little Prince



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1

The Ordinary World

Differently from the ordinary child's stories, which usually present the Hero in his/her Ordinary World, the Little Prince story in turn presents the Hero already settled in his Special World. According to the sequence in the film, Little Prince arrived out of the nothing, right in the middle of the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies). From that point and forth, Little Prince's point of view was introduced by the means of a recollection cinematographic technique by which revealed the origin of the Little Prince in terms of his Ordinary World.

The Ordinary World for the Little Prince's journey is thus the greatest sample for the artificialistic arguments in children intuitive age. The presence of small volcanoes, the little planet in which Little Prince lived, the talking rose, as well as the country style of life that Little Prince had; thus, all of these arguments made a special characteristic for the composition of the hero's Ordinary World, which presented a strong sense of magical conceptualization in the Act 1. (cfr. Appendix 11, frame 1, 2, 3). The duration for stage 1 in the narrative is approximately 9 minutes. However, the Ordinary World of the Little Prince story represents to be somewhat short comparatively to the stage 6, which had the largest presence in the narrative.

Stage 2

The Call to Adventure

Once again, the difference presented for the narrative of the Little Prince story in the movie follows pretty much the same story line written in the book. Therein, it is possible to affirm that not many changes happened in terms of translation from the literary version to the cinematographic one. The Call to Adventure, for instance, occurs very similarly to its literary version, which made use of flashbacks (recollection) into the Special World in order to introduce the audience about the phenomenal appearance of the Hero already settled in the Second Act.

Therefore, the Call to Adventure (stage 2) is based on the a psychological type of Call, which the archetypal character of the Herald, played by the Rose, made Little Prince call into question about a lot of his conceptual values. For he did not understand the grown-ups conceptual values, Little Prince decided to make his journey away out of the Ordinary World for finding responses to his questions. (cfr. Appendix 11, frame 4, 5, 6).

Stage 3

The Refusal of the Call

The stage 3 was the shortest in the narrative of both the book version and the cinematographic one. That is true because Little Prince did not make any sort of reluctance for accepting his Call to adventure; the only reason why this stage was considered was for he pondered carefully about his departure before leaving his little flower behind. Once the flower affirmed to him that she would be alright, Little Prince immediately took off out of his Ordinary World making out the cross of the threshold many time before he had gotten into his Special World. (cfr. Appendix 11, frame 7, 8).

Stage 4

The Meeting with the Mentor

This stage is combined with the stage six in which Little Prince has acquaintance of his new allies for his journey. Thus, while he is introduced into the stage 6, Little Prince automatically initiates the meeting with the mentors. The first to meet was the Pilot (cfr. Appendix 11, frame 9, 10, 11) then the Fox (cfr. Appendix 11, frame 12, 13, 14). A special attention had to be done to the character of the Fox, because it was the mentor who pushed the

hero forward to his final acquaintance in the journey, which held the main conception learned by Little Prince.

Stage 5 **Crossing of the Threshold**

This stage deserves an important attention due to its unfolding process presented in the narrative of the story. The stage 5 marked punctually in several break-ups the journey had in order to show the williness of Little Prince after the answers he was looking for. Thus, the strategy traced by this inversed presentation of the journey resulted of many “door openings” for which the question Little Prince had were mentioned clearly by the voices of the Threshold Guardians. So, from time to time until Little Prince entrance into the Special World, which was the planet Earth, he could see how different his understanding about life was from the grown-ups ones.

Therefore, Little Prince needed to pass by 5 thresholds altogether. In the first one, he needed to face the King who resented the Politicians who burocratically control the planet with his country borders policy. That is why the king in the movie wore a suit on underneath the royal garment. Such specific detail is something which did not have in the literary version of the story of the book. (cfr. Appendix 11, frame 15, 16, 17).

The second threshold was the planet of the counter in which life was spent on counting the number of stars. The counter was a representation of the businessmen who control the economy power of society. (cfr. Appendix 11, frame 18, 19, 20).

Ordinarily, the third threshold was the planet of the historian in which the collection of books determined the truth of that planet. The historian was a representation of the scholars, media, and all sorts of information in society which determines the course of the reality. (cfr. Appendix 11, frame 21, 22, 23).

The fourth threshold was the planet of the general in which the military force was the representation of the belial power in society. The ideological system which surrounds all the

bases of the military command, specially, in the rich countries. (cfr. Appendix 11, frame 24, 25, 26).

The last threshold was the planet Earth in which all types of representation were flying in space as Little Prince arrived. That was the world of codes and signs in which Little Prince needed to construct his knowledge before coming back to his own planet. (cfr. Appendix 11, frame 27, 28, 29).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enimies

Regardless the majority child stories, as it has already been said before, the Little Prince narrative starts out right in the middle of the Act 2. The Meeting with the Mentor (stage 4) is coincident with this narrative aspect of the M.H.J. Therefore, the allies in the Act 2 stand for the Mentors in the Act 1, even though we became acquainted of the presence of the Fox in the narrative only in the Act 2. However, for dealing with a flashback technique, the time of the narrative had several breakups such as the meeting with the Fox. In other words, both the Pilot and the Fox were present simultaneously in the timeline of the narrative in which Little Prince expressed his point of view. The point of view of the Pilot is constantly called back to emphasize the stainless and intelligence of Little Prince. (Appendix 11, frame 52).

Regarding the tests, Little Prince had two which assumed different aspects of quality. The first was physical in which he had to supersede his limitation of being a child; his naiveness needed to be proved and adapted to the real physical risks of the grown-up's world. As such, the archetypal character of the snake (shapeshifter) played the classical role of temptation for Little Prince's journey. (cfr. Appendix 11, frame 30, 31). The second type of test was Psychological in which Little Prince had to organize by himself the new concepts formed after his experiences on the Earth, specially, as he gets the most important achievement after meeting with the Fox; his struggle about being good or bad for his acquisitions made him conflict internally. As soon as the Fox taught him what such values consisted of, Little Prince started off accepting his function on his planet, his importance for his world and the big responsibility he had with everything he was affected by. (Appendix 11, frame 33, 34).

The only enemy Little Prince had was the snake. This archtypal character (shapeshifter) showed itself as a good and friendly companion, but then again in the last moment was capable of committing a terrible attack against Little Prince. (cfr. Appendix 11, frame 30, 31).

Stage 7 **The Approach**

The approach was marked by a walk throughout the desert for the water well. The Pilot and Little Prince were told about the dangers of the path. The risk of thirst and starvation were all the time signalized along the way, specially, when the big fish bone was found in the middle of the desert which caused even more the sensation of risk. (cfr. Appendix 11, frame 41, 42, 43). The editing process of the film was very important to mark the passage of time for this stage. The successive fade-in and fade-out from the left to the right side of the screen made a special effect of time, showing thus different spaces and contexts along the walk (cfr. Appendix 11, frame 58, 59, 40, 42, 43). At getting closer to their final destiny for the water well, the Pilot and Little Prince finished walking at night. However, before such a specific momentum in the movie, there had been an evening momentum which signalized the contemplation for the mysterious beauty of the desert. Thus, the background and the foreground plan made the application of primitivist elements of conceptualization. The connotation between day and night as a beginning and ending were the main aspect treated in the last moments of the stage 7 (cfr. Appendix 11, frame 44, 45).

Stage 8 **The Ordeal**

For Little Prince had two different tests, he also needed to have to different ordeals. The first was related to his psychological test as he got in the garden of roses right before meeting with Fox. At that moment, Little Prince had to struggle psychologically with his egocentrism, as well as the conceptual problem he had in order to adapt himself back into his ordinary context (cfr. Appendix 11, frame 46, 47, 48). The second ordeal had to do with his Physical limitation in terms of strength to support the malicious venom of the snake. Therefore, for this physical limitation some important concepts were treated such as help and protection (cfr. Appendix 11,

frame 49, 50, 51). The weakness of Little Prince was his naiveness and physical debility for being a child living in a grown-up world.

Stage 9 **The Reward**

Considering the two types of ordeal Little Prince got through in his journey, the reward for them was the communal acquaintance of his initial questions about life as well as the grown-up concepts. The self-accommodation into the Special World was shown when the Little Prince hugged the anthropomorphized Fox as a sign of understanding and compassion about the magical concepts of life and love (cfr. Appendix 11, frame 52, 53).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

Normally the stage 10 starts right after the reward of the hero; however, for the Little Prince's reward was not a physical object and for the breakups in the timeline of the narrative, the Road Back was shown as discontinuous momentum of the journey. Therefore, the road back was taken by the Pilot carrying on his arm the weak and almost dead Little Prince. The context of the desert was shown to mark the continuity for the path which had previously been shown to the audience as Little Prince and the Pilot went off for the water well yet in the Act 2. Thus, the stage 10 was about death experience, determination and long distance to run. The Pilot thus assumed the importance for the road back home, because he was the grown-up conscienceness which was also modified by the reward which Little Prince acquainted (cfr. Appendix 11, frame 54, 55, 56).

Stage 11 **The Resurrection**

The resurrection was marked by the absence of the Little Prince and for the context in the background of the movie. The sun rise symbolized the resurrection and the Pilot seating down on the sand of the desert made for the audience to depict that a possitive occurrence had just

happened, even though the Hero did not appear again. In the memory of the Pilot remained the lessons Little Prince gave to him. The stars giggling with the Little Prince's voice made possible to depict that he did not die (cfr. Appendix 11, frame 57).

Stage 12

The Return with the Elixir

This stage 12 is the shortest in the journey. It was marked by the airplane flying back to the Pilot's home. That was a metaphor used to say that Little Prince had also made safely his way back home. Yet, the lesson learned would be somehow used in the dealing with his ordinary context. The increasing moon and the airplane made a special combination to depict the return with the Elixir in terms of knowledge, because the increasing moon represents the self-development of Little Prince, while the airplane meant that Little Prince had organized his imaginary world in accommodation with his objective world (cfr. Appendix 11, frame 58).

5.1.2. **Mio, my son**

(Astrid Lindgren)



Accordingly, the second material analyzed was the classical children novel: **Mio, my son** (*Mio, mim Mio*) written by the well known Swedish author Astrid Lindgren in 1954. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from September 10th, 2010 until October 9th, 2010.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 2).

The M.H.J. structure starts off by presenting the point of view hero (Mio). The narration point of view was omniscient objective, which tells us a bit about the frustrating childhood Anders had. He was an orphan boy who was brought up by his foster parents in a boring and strict style of life. The narrative starts out regularly with the division of the Ordinary World from the Special World in terms of amount of pages for every stage of the hero's journey. Ordinarily, the book was divided into 12 chapters with 179 pages altogether.

The Ordinary World (stage 1) was activated from the first page of the story (9) up to the page (14) in which encompassed as well the stage 2 (The Call to Adventure) and the stage 3 (The Refusal of the Call) (cfr. Appendix 2, framework 1).

The following stages of the Act 1: *The Meeting with Mentor* and *The Crossing of the Threshold* (stage 4 and 5) were activated in the chapter 2. The only exception was the stage 5 which jumped out to the chapter (9), for it had occurred twice in the story; the first from the page 26 to 30 and the second from the page 113 to 125 (cfr. Appendix 2, framework 1).

The stages of the Act 2 were arranged from the chapter 4 to 11 which accordingly were activated from the page 43 to 159 (cfr. Appendix 2, framework 1). As a result, the stages of the Act 3 were compressed with a minimum importance in terms of length of pages that were

activated only in the chapter (11) and (12) from the page 149 to 179 (cfr. Appendix 2, framework 1).

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 2)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 86% (cfr. Appendix1, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages of the Act 2. The absence for those elements were precisely marked in the stages 1, 2, 3, 4. The stage 5 had a significant role, for it was activated for 1A and 2A but not for 3A (cfr. Appendix1, table of analysis 1). The reason for it is justified for the lack of magical concepts in those specific stages of the Act 1. Aside from that, another reason can be described for the application of a realistic situation which made the beginning of the story become rather serious and complicate than easy to catch upon. The type of realism applied for it does not essentially correspond to the children's magical realism, though we became aware of the participation of some important primitivist concepts yet in the Act 1. However, not enough intuitive concepts were present for an overall integration for the child's needs were activated in that specific part of the narrative.

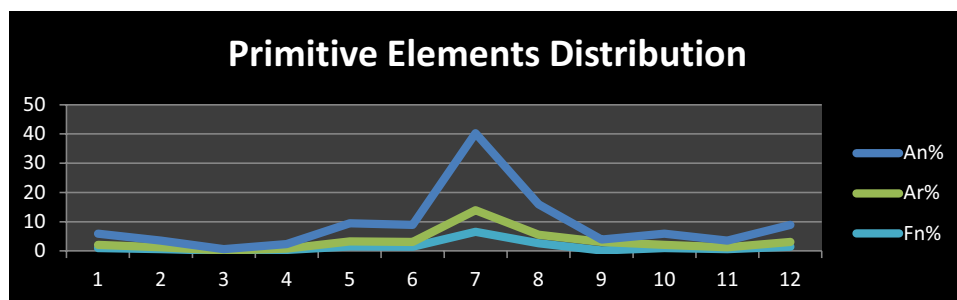
To which regards the Secondary Elements, all 10 concepts were found in a leveled status of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from 9.4 to 10.6. Thus, none of the concepts of this category was possible to mark full presence. The lowest mark for the Secondary Elements was achieved by the concept (6B), which stands for "The Telluric and Human Unity Logic" 9.4 (cfr. Appendix 1, table of analysis 1).

The Pictorial Elements, on the other hand, remained in a high level of incidence marking also high scores with slight variation from 10.6 to 11, which means that the narrative had special focus on the pictorial primitivist aesthetic for children's magical conceptualization (cfr. Appendix 2, frame work 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 2)

The combination between framework 1 and 2 started after being introduced the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, to follow throughout the Mio, my Son's adventure; it was possible to point out the animistic values found in 72 pages of the book; then artificialistic values: 20 pages; and for the finalistic values: 110 pages. The sum of all values marked 110 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 2, table of analysis 2). Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book concerning exclusively Mio, my Son story (169 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage which had the majority number of pages in the books was the stage 7 (The Approach) for which were counted 68 pages. Accordingly, for its overall percentile in the narrative were counted 40%. Its magical concept values scored 26% for Animism; 7.3 % for Artificialism; and 6.6% for Finalism. Therefore, as all the magical concepts are counted along the journey stages we have the following graphic bellow:



Graphic 1 – cfr. Appendix 2.

Similarly to the regular children's narrative, Mio's journey begins ordinarily in stage 1 as Mio ordinary context is introduced negatively as though it was missing something. This,

principle of presentation of the hero is to show the importance of the journey and, at the same time, to provoke the identification with the regular audiences. The only problem in the narrative of "Mio, my son", regarding to this "normality of presentation, is that the magical concepts did not make big changes in the quality of the story in respect to the intuitive age psychological needs.

The principles of accommodation and adaptation were also present during almost all stages of the Act 1 and 2. The only exceptions were seen in the last chapter which had the shortest length in the narrative. The process for self-identity in the narrative begins to play with a kind of **fantastic projection of reality** rather than constructing it. The departure of Anders (Mio) to the land of Faraway, for instance, required an immediate disassociation from the regular children's context, according to the magical realistic principle about which it has been discussed so far. Thus, such disassociation process made believe the existence of a different world from the regular magical world children in the intuitive age are capable of recognizance.

In contrast to the stage 7, which was the largest, the stages 3, 4, 9, 11 had the shortest incidence in terms of length of pages in the narrative. Consequently, their participation within the magical conceptualization process scored low marks in the narrative. For their overall percentile in the narrative were counted 0.6% as minimum and only 3.6 as maximum (cfr. Appendix 2, table of analysis 2).

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

The C.C.C. in the narrative presented a status E.L.R.U. which was scored for its intuitive age participation in the narrative 66.3%. Regarding the referential problem identified in the narrative is also possible to affirm that six specific problems were identified by the M.H.J. which affected the stages 3, 4, 5, 6, 10, 11 (cfr. Appendix 2, Framework 3, table of analysis 3). Accordingly, the stage 4, 5, 10 presented themselves as having a **Leveled** C.C.C. in the narrative which affected significantly the age group of 4 years old. Ordinarily, the stages 6 and 11 presented an **Expansive** C.C.C. which were supposed to affect the age 8; however, it affected

also the age group of 4 years old. The stage 3 in turn presented an **Unleveled** C.C.C. which affected the age group of 4½ (cfr. Appendix 2, Framework 3, Graphic 2).

Thus, the referential problems in the narrative of the novel Mio, my son remained stable, though six referential problem has been found in its narrative. No particular element was missing in terms of magical concepts. The major cause for this stability in the narrative is due to his contextual reference which put apart the hero (Mio) from all his ordinary conventions. For Mio was very much involved with his imaginary world, all particularities of his new context worked out as a substitutue for his ordinary life. It was like a self-transference which is pretty common in children's Intuitive Age for which they reject their regular parents and familiar life for a new and more special status. This is a natural hyperbole for their imaginary status and sublimation of the boredom of duties and work. The immediate consequences for this kind of shift in the C.C.C. do not represent a severe problem in the communication process for children in the intuitive age, though it can work as a parameter to identify possible deviation of conduct through the narrative which possibly may affect child's audiences as well.

Explaining the developmental evolution of the Hero in the narrative, it is possible to affirm that Mio started off his journey being negative in the first and second stage. This can be justified by the sort of style of life and familiar condition Mio lived before getting into his Special World. The majority parts of the Act 1 did not suffer any important contrast in terms of Emotional Function Distribution for which showed Mio in the following stages 3 and 4 in a Neutral state of mind (normal). It means that no big variation or new primitivist element were introduced in the narrative until that time. Only after the stage 5, Mio began indeed to assume a Positive emotional function in the narrative. With regards to the Act 2, it is possible to affirm that only in the stage 7 (The Approach) Mio had a declination in his state of mind for which he assumed a Negative function. But then again, from the stage 8 until the stage 12 he recovered his Positive state of mind (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 4).

In turn, the participation of the archetypal characters, which influenced Anders (Mio) to assume a Neutral and Positive Emotional Function in the Act 1 was the shopkeeper (Mrs. Ludin) who assumed two archetypal function at the same time: the Herald and the Shapeshifter in the

journey. This is thus a dual characteristic assumed by the character of Mrs. Ludin in the first act (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 4).

In the Act 2 and 3 the archetypal characters of the Mentor (The King) and the Trickster (Pompoo and Nonno) helped Mio to assume his Positive Emotional Function again after he had declined to Negative in the stage 7 due to the influence of the Sir Kato (The Shadow) (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where were located the referential problems found along the stages of the journey which altogether summed up 6 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 3 (The Refusal of the Call); (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 4 (The Meeting with the Mentor).

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 5 (The Crossing of the Threshold).

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem: at the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies).

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

5th Referential Problem: at the stage 10 (The Road Back)

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

6th Referential Problem: at the stage 11 (The Resurrection)

- Child's ages affected: 4 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 2).

As a result, the referential problem C.C.C. (Leveled) appeared 3 problematic stages: 4, 5, 10. The second major C.C.C. problem occurrence was of the type Expansive which appeared in the stages 6 and 11. The stage 3 presented the C.C.C. Unleveled. Considering that the stage 6 and 11 have a C.C.C. Expansive which should affect the child age group of 8 instead of 4 as the graphic shows out. The problem for this plot twist of values is due the influence of the other characters, specially, Sir Kato (the Shadow) who tried to hold back Mio from his development in the narrative. Thus, the types of drama involved assumed an Expansive C.C.C. with a special transference of values for the age group 4.

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic 3.1. it is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation which was missing in the *Mio, my son's* developmental narrative line. Accordingly, Mio's 6 referential problems have their indices of occurrence in stage 3, 4, 5, 6, 10, 11 (cfr. Appendix 2, framework 3, Graphic 3.1.).

For the stages 3 (The Refusal of the Call) and 4 (The Meeting with the Mentor) in which Mio shifts his emotional function from Negative to Neutral, (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 4), he is affected by a referential problem regarding a Conjunctive Relation (CR) in the stage 3 which stressed only its discontinuous part, as well as by a referential problem regarding a Substitution Relation (SR) which stressed only its replaceable part in the stage 4. Thus, for every of those referential problems were scored 46% of incidence in the narrative (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 5).

In the stage 5 (The Crossing of the Threshold) the problem is claimed for a Conterminousness Relation of Different Mind (CDM) which scored 51% of stress in its conduct reflex part. (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 5). In other words, the stress made for the conceptual problem found in the stage 5 is explained by Mio's negative emotional shifts in the narrative yet in the first stages which moved from a Leveled and regular C.C.C. towards an opposite Expansive C.C.C. in the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies) (cfr. Appendix 2, graphic

4). So, it is for this brutal C.C.C. alternation that the narrative of Mio, my son provoked the instability of the Hero in his highest level of incidence 51%. By the same token that such a (CDM) problem occurred again in the stage 11 (The Resurrection) (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 5).

To which concerns both stage 6 and 10, was accused the pragmatic relation problem referring to the Conjunctive Relation (CR). Thus, it worked to enlarge the conflictive state of mind of Mio in the narrative which wound up finding its final resolution in the stage 11 (Resurrection) (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 5 and Graphic 4). Even though we know that the stage 11 showed a (CDM) problem, it is still possible to affirm that it worked out to connect the discontinuity of (CR) with the Expansive C.C.C. of the stage 11 and 12 (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 3).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages. For instance, the stages 3, 6, and 10 showed a **Conjunctive Relation** (CR) problem which was followed by the lack of the Basic Emotion (BA) or emotion 2 (E2) in the stage 3 and 6; Social Emotion (SO) or emotion 3 (E3) in the stage; Background Emotion or (E3) in the stage 3 (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 6).

Only the stage 4 showed a referential problem in the Substitution Relation (SR) for which also presented lack of (BG) and (SO), while the stage 5 and 11 presented a (CDM) problem with a lack of (BG) and (BA) in the stage and only a lack (SO) in the stage 11 (cfr. Appendix 2, framework 3, table of analysis 6).

To which affected the problem for (CR) in the stage (3, 6, 10), it is affirmed that only the discontinuous part of the pragmatic relation was active. Therefore, the (CR) problem was for the lack of continuity between the ordinary context and the Mio' special world. Along with that, yet in the stages 10, the lack of Social Emotion (SO) or Emotion 3 (E3) also caused referential

problem in the text regarding the contextual continuity (cfr. Appendix 1, framework 3, table of analysis 6). Therefore, no evidence of social emotion was possible to be found in reading of the book. In other words, no relevant description for this type of emotion was identified by the analyses.

The stage 4 was the only problematic stage to show a Substitution Relation (SR) problem. Then again, the only pragmatic part (Replaceable) was present for the conceptualization process in the text. Thus, for this stage the lack of (BG) and (SO) were found in the narrative. Therefore, the lack of those types of emotion resulted an **introspective pragmatic relation** which did not furnish the audience with sufficient emotional data by the means of the primitivist conceptualization appropriate to the reception for the intuitive age group. As such, it has been identified as the main cause for the evidence of a referential problem in the narrative in the stage 4. Apparently, such a problem does not offer a significant impact in the utterance of the story for the intuitive age audience, because the stage affected did not have a great participation in the overall importance of the narrative. Ultimately, the lack of BG and SO was conclusive for the absence of a concrete formation of intuitive values in the stage 4.

In the stage 5 and 11 the (CDM) problem was caused by (BG and BA) in the stage 5 which caused a superficial impact in terms of Magical Concepts. That is, the middle point of cognition between the text and the reader was loose without a helpful guidance of strong emotional function such as the (BG and BA), inasmuch as in the stage 11 for which showed the lack of (SO). Consequently, as these problems are put altogether, the C.C.C. could not be identified as *Expansive*, but rather **Leveled**. In other words, that consists of a typical disassociation children—in the intuitive age—used to present when they find themselves in a context without basic emotional and abundant social references.

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify that the majority of the basic children's concepts within the intuitive age were activated for which was scored 88% (cfr. Appendix 2, framework 4).

For describing separately the conceptual groups is possible to affirm that for the conceptual group 1 (Emotional Expressions), was missing one intuitive concept in its conceptual setting, which was the concept of “shamanism”. Thus, for this conceptual group was scored 87.5% of incidence in the narrative mainly in terms of aggressivity, intolerance, egocentrism, and individualism. (cfr. Appendix 2, Conc. Group 1, framework 4, table 1).

The conceptual group 2 (Fears and Dreams), on the other hand, presented a full participation of its conceptual setting in the narrative for which was scored 100% of participation, specially, in terms of “Abandon by the Mother”, “Darkness”, “Oneiric Animals”, and Strange People and Creatures” (cfr. Appendix 2, Conc. Group 2, framework 4, table 2).

The conceptual group 3 (Personality and Sex) —similarly to the conceptual group 1—, it also presented 87.5% of participation in the narrative. The only concept missing from its conceptual setting was the “Baby’s Origin” concept. All the rest were activated in the narrative mainly the concepts of “Parent’s Role”, “Expansivity”, and “Adventure” (cfr. Appendix 2, Conc. Group 3, framework 4, table 3).

In turn, the conceptual group 4 (Ethical Sense) presented full participation in the narrative with its all conceptual settings activated, specially, the sense of “Conservation”, “Help”, and Fight/Batller/War (cfr. Appendix 2, Conc. Group 4, framework 4, table 4).

For the conceptual group 5 (Philosophy and Religious Sense) only three concepts from its conceptual setting were found activated in the narrative such as Age and Time, Instantaneity, and Legends and Myths. That is why for this conceptual group only 38% of participation in the narrative. Thus, this conceptual group had the lowest participation in the narrative (cfr. Appendix 2, Conc. Group 5, framework 4, table 5).

5.1.2.1. Mio, in the Land of Faraway



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

Bosse was an orphan child who lived with his foster parents in a cold atmosphere of Stockholm. His ordinary world was a quite dry and full of traumas because of the strict education he had. The strictness of his education, along with the frequent bullies suffered from his mates made his ordinary context become unsustainable for a nine-years-old boy who never had met his father.

While Bosse was living in his Ordinary World, he wore on his habitual red hat, and that was that symbol of his ingenuity. Typically, the usage of a red hat is remarkable in the fairytale “Little Red Riding Hood” which the color red meant the ingenuity of the little girl who needed to cross the forest to see her grandmother. This folktale was adapted for children by Charles Perrault and due its popularity Astrid Lindgren in “Mio, my son”, used the red hat symbol. Therefore, the red hat of Bosse was present during the whole first act, which meant ingenuity and ordinary condition about which he had to leave in his journey of adventure (cfr. Appendix 12, frame 1, 2, 3).

Stage 2

The Call to Adventure

The call to adventure of Bosse (Mio) enlarged the traditional symbolization of the fairytales by using the apple as a token of passage from a state to the other totally opposite. The following frame had to do with the presence of the fairy, a blonde-haired woman whose kindness and goodness made Bosse become confidant in accepting his journey without hesitation. Bosse's willingness in finding his father and escaping from his ordinary context made the story follow a classic type of call which included a letter as a symbol of the message given by the Herald to the potential hero (Bosse) (cfr. Appendix 12, frame 7, 8, 9).

Stage 3

The Refusal of the Call

The refusal came along when Bosse saw the old sipirit of the Land of Faraway. Those immediate moments in the sequence of movie made Bosse experience three types of emotions that made him refuse the call for awhile. Hidden behind the bench of a square, Bosse felt first an incredible **astonishment** as he saw the spirit form the Land of Faraway. His wide open eyes, the closed right hand, the enlarged neck upwards, and his open mouth were altogether the combination of body signs which may proof his instantaneous **surprise**. Following that, his shorted neck as well as his shoulders downwards, closed mouth, and open hand over the bench shows his **fear** of the unexpected and myterious. In the last frame of this sequence, Bosse is shot from a wide angle-cam from the top, which suggested a subjective perspective of **superiority** of the spirit from the Land of Faraway (cfr. Appendix 12, frame 10, 11, 12).

Stage 4

The Meeting with the Mentor

The meeting with the Mentor happened right into the second act of the movie. The meeting with the king made Bosse become Mio. His symbolic baptism was done as the king removes the red hat (symbol of ingenuity) and let Bosse know that he is not Bosse, but in fact Mio, his only child. Mio received the revelation and understood his missions for his new life. The first magic gift given to him by the King was Miramis: the flying horse. Thus, the king was the donor number 1. The donor number 2 was the Witch who knited a magic cloak which could

make Mio disappear as he should wear it on at any time. The third donor was the old Hermit who lived in the cave. The Hermit was the mentor responsible to give Mio some information about the place where Mio could find the magic sword. From that information Mio was led to the Blacksmith who give him the powerful sword ever; the only sword which could penetrate Kato's stoned heart (cfr. Appendix 12, frame 9, 10, 11, 12, 13, 14).

Stage 5 **Crossing of the Threshold**

The crossing of the threshold had two special moments in the narrative of the movie. The first was when Mio held on the beard of the old spirit of the Land of Faraway. For this first momentum of the crossing, three main concept about the trip was introduced: **Separation**, **Distance**, and **Fawaway** which followed this order to show that Faraway was a place where the distances were just a matter of time to overcome. As such, it could not be enough to represent a place far beyond the physical limits. Therefore, the Faraway sense used a mythical conceptualization of time and space for which both represent the same thing. The big spiral was responsible to unite both of them by opening a celestial gate of entrance in the Land of Faraway (cfr. Appendix 12, frame 15, 16, 17).

The second threshold happened when Mio and his friend **Nonno** needed to cross the bridge to hit Kato's island. The bridge was the only way for them to go through. The crossing had been well succesful until the time when they spotted a huge gap in the bridge that made them fear for thinking they would not make the crossing. It was when Miramis showed his special gift of flying thus helping Mio and Nonno to accomplish the crossing (cfr. Appendix 12, frame 18, 19, 20).

ACT 2

Stage 6 **Tests, Allies, and Enimies**

The tests Mio had had were to prove his capability as a noble prince. His first test was thus to prove his sense of leadership when he and Nonno got lost. So, Mio needed to find a way out to guide them through the shadowed island. In the next test Mio needed to show to be noble by

deciding to postpone for awhile his journey for feeding the old hermit with a piece of bread. The third test required from Mio his endurance and resitance in order to overcome the aprisionament made by his enemies (cfr. Appendix 12, frame 21, 22, 23).

Mio's allies were basically six: the King, Nonno and Miramis, the Lost Children, the Witch, the Blacksmith, and the Hermit. The enemies were basically Sir. Kato and his evil soldiers (cfr. Appendix 12, frame 24, 25, 26, 27 28, 29, 30, 31, 32).

Stage 7 **The Approach**

The stage of the approach happened right after Mio and Nonno had crossed the second threshold already in the Kato's island. After that, they got a small raft and went onwards the black castle. At getting close to it, they could at length spot a single light on in the castle, which made them immediately realize that Kato was at home. Then, they decided to approach at it even closer by leaning back and crawling against the walls of the castle (cfr. Appendix 12, frame 33, 34, 35).

Stage 8 **The Ordeal**

The ordeal Mio needed to face against Sir. Kato had to with the overcome of his trauma for being an orphan child. His archetypal enemy was the figure of an old man who performed by the character of Kato. The shadow was thus Mio's idea of his ordinary father about who everybody told he was a bad and delinquent person. The instant in which Mio kills his enemy is the same as he kills his past and thus heals his trauma. The light coming out of Kato's heart was the threshold of bad thoughts, which had been stuck in Mio's mind for years. Therefore, the death experience lived by Mio was not just a simple death, but also a far beyond concept of it, which led to a total extinction of someone undesirable such as was his ordinary father.

Stage 9 **The Reward**

After accomplishing his mission and thus defeating his enemy Kato, Mio received his reward named in three conceptions. The first was a about the conception of Freedom based on

the restoration of values after the disenchantment of the castle turned back into a simple and vivid house. The second conception was about the integration of the family based on celebration of the people after having been set free from the dominance of Kato. The third concept was about protection based on a new conception of fatherhood experienced by Mio after gathering with his father (the King). (cfr. Appendix 12, frame 42, 43, 44).

ACT 3

Stage 10 The Road Back

This stage was marked by two main concepts related to freedom and peace. The road back thus had a meaningful significance in the narrative of the story, despite the fact that often it does not represent much involvement for the majority of children's narrative. The frames, which showed Mio and Nonno holding side by side the white horse (Miramis), suggested the conception of sharing. After that as they had already reached the bridge and met the folks, the second conception came about dealing with the importance of the excitement of coming back home after years of prison. The immediate sense of happiness was depicted by the image grouping together as though they were one only big family (cfr. Appendix 12, frame 45, 46, 47).

Stage 11 The Resurrection

A special treatment for this stage was given for the narrative of the movie as Mio comes out with his closed hands holding something near the window; what was in Mio's hand had not been presented audience yet before. It was a little bird which flown away after being set free by Mio. For this sequence the narrative worked regularly by showing initially the symbolic image of death (The hands closed; one over top of the other); the second image revealing to the audience the little bird held by Mio's hands which marked the immediate instant of the resurrection. The third frame showed the conception of bliss and satisfaction by Mio's face expression. (cfr. Appendix 12, frame 48, 49, 50).

Stage 12

The Return with the Elixir

The return with the elixir represented the moments in which Mio finally heals the Land of Faraway after sharing his reward with the rest of the people. The revel full of excitement depicted that the land had been healed. The following moments showed that Mio transformed himself into a new person by constructing a new consciousness about himself and his new home. The old red hat used in the first act gave away to white one looking much more noble and simpler. The last frame of movies thus turned back to the initial frame which showed the Land of Faraway being portrayed as painting which made possible to consider the concept of Hope through which dreams may come true, if one never give up believing (cfr. Appendix 12, frame 51, 52, 53).

5.1.3. *Celia, lo que dice*

(*Elena Fortún*)



Accordingly, the third material analyzed was the classical children novel: “Celia, lo que dice” written by the well known Spanish author Elena Fortún in 1929. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from October 10th, 2010 until November 9th, 2010.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 3).

The M.H.J. structure starts off by presenting the point of view hero (Celia). The narrator point of view was omniscient objective in the introductory part of the novel. The story tells us a about the everyday life of 7-years-old-girl who is eager to discover the world around her, specially, in its social context. The story follows a fragmented narrative style which is compounded by 44 chapter thus for each of it there is a story; a short stories made under the fashion of a diary in which reveals Celia’s experiences in different social context. Thus, the number of pages for the novel is 257 altogether. The stages of the M.H.J. structure are condensed and mixed along the setting of the stories. However, it was needed a different approach to count them.

Thus, the analyses found in the framework 1 in which all pieces of stories had basically all the stages of the journey activated with only one exception in the stage 5 (The Meeting with the Mentor). For all the stories be dealing with Celia’s personal experiences and self-awareness of the main events, Celia actually did not need Mentor in all stories, but only in the chapter 23 (from the page 146 to 149) (cfr. Appendix 3, framework 1). Basically, that is what all the stories were all about; the absence of tutors for Celia’s liberation and self-discovery of the world, as well as for its freed description. In other words, the voice of Celia as the main point of view of the stories in the narrative made an important approach to the primitivist aesthetic in the intuitive age. First, because Celia was truly identified with the such age group, though we are let know by the author that she was in the age of the Reason. Perhaps, that is true only in terms of common

sense, but in terms of conduct and manifestation of her experiences in the narrative, the 7-years-old-girl demonstrated along the narrative that her thinking is fully integrated with magical conceptualization.

To begin with, the counting of the stages and length of presence, in terms of amount of pages, is possible to say that only the stage (5, 6, 7, 8, 9) presented the minimum marks for which were considered a minimum mark: 1 page at least in all set of stories along the narrative of book (cfr. Appendix 3, framework 1).

Apart from that, the narrative remains normal with no big changes in its discursive approach presenting activated thus all M.H.J. stages. It means that the stories did not change the main focus of conceptualization, which made its reading very comprehensible for the reception of children's intuitive age group.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 3)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 87% (cfr. Appendix 3, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages with some exception in the stages (5, 10, 11, 12). The absence for those elements had a significant impact in the valuation of 1A and 2A, but not for 3A which remained stable in all stages (cfr. Appendix 3, table of analysis 1).

To which regards the Secondary Elements, all 9 concepts were found in leveled status of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from (9.4 to 10.7). Therefore, all concepts had full presence, with only one exception for 1B (Tradition as a Supreme Rule) which did not appear in the majority of the stages (cfr. Appendix 3, table of analysis 1).

The Pictorial Elements, on the other hand, remained in a high level of incidence marking also high scores with slight variation (from 10.5 to 10.7), which means that the narrative had special focus on the pictorial primitivist aesthetic for children's magical conceptualization. The only exception was found in 5C (Elimination of the Painting Process) which score the lowest mark 9.9 (cfr. Appendix 3, frame work 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 2)

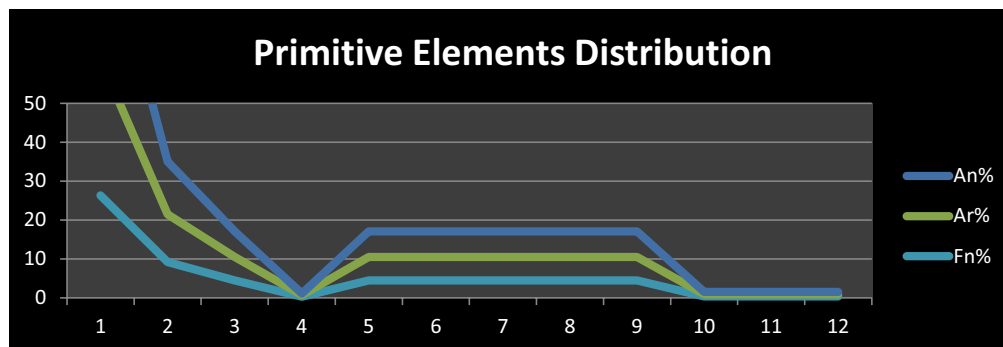
The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Celia's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 88 pages of the book; then artificialistic values: 80 pages; and for the finalistic values: 60 pages. The sum of all values marked 228 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 3, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book concerning exclusively the story "Celia, lo que dice" (257 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores as well as recurrent values, thus, the stage which had the majority number of pages in the books was the stage 1 (257 pages), stage 2 (90 pages), stage 3 (44 pages), and stage 5, 6, 8, 9 (17 pages) (cfr. Appendix 3, table of analysis 2).

Accordingly, for the overall percentile for the stage 1 were counted 100% of participation in the narrative, which means that in all chapters the Ordinary World was activated. Therefore, its magical concept values scored 39% for Animism; 35.1 % for Artificialism; 26% for Finalism. In the stage 4 occurred a drastic loss of magical concept for awhile; then again in the following stages (5, 6, 7, 8, 9) the narrative assumed a somewhat balanced condition for the magical concepts.

Concerning the stages of the third act, the lack of magical concepts interfered quite significantly for the referential problem identified in the narrative by the analyses as it shows the graphic bellow:



Graphic 1 – cfr. Appendix 3.

As a regular child's narrative, "Celia, lo que dice" begins the journey in every short story of the book in the Ordinary World, which may vary from a physical context to a state of mind; everything will depend on how the story is told, and how the narrative is unfolded along the timeline of the story. Thus, this principle of presentation of the hero is to show the importance of the journey as well to promote the identification with the audiences. The only problem in the narrative of "Celia lo que dice" regards the kind of **sense of irony** and other linguistic resources that do not seem to belong to the Intuitive Age group. Otherwise, it seems that the jokes and parodies applied in the narrative of "Celia, lo que dice" are rather likely involved with an adult context than child's true sense of humor. Nonetheless, that does not represent a question which may compromise the overall utterance of the stories, although it can disturb the intuitive age group for the narrative did not offer enough referential similarities for their full integration and free construction through a primitivist conceptualization process.

The principles of accommodation and adaptation were also present during almost all stages. The few exceptions were seen in the last stage (9) of the second act and in the three stages of the third act (10,11, 12). The process for self-identity in the narrative begins to play with a kind of realistic projection in the ordinary context of Celia which evoke a lot the common duties, ordinary linguistic codes and dialogues. In all short story of the book, it is possible to measure the initial condition of Celia; her needs for knowledge and adaptation after her immediate Call to Adventures for knowing her potential enemies, friends, and tests. As a result, in every short story is also possible to identify in which quality of journey Celia had been. Along with that, is also possible to point the circumstances in which the "apotheosis" was acquainted by the hero (Celia).

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

The C.C.C. in the narrative presented a status E.U.R.L. which was scored 89.4% for its intuitive age participation in the narrative. Regarding the referential problem identified in the narrative is also possible to affirm that **four** specific problems were identified by the M.H.J. which affected the stages 9, 10, 11, 12 (cfr. Appendix 3, Framework 3, table of analysis 3).

Accordingly, the stage 10, 11 and 12 presented an Expansive C.C.C. in the narrative which affected significantly the age group of 5½ and 4½ years old. Ordinarily, the stages 9 presented a **Leveled** C.C.C. which were affected the age group of 7 years old. (cfr. Appendix 3, Framework 3, Graphic 2).

Thus, the referential problems in the narrative of the novel "Celia, lo que dice" remained Reserved throughout the majority of the M.H.J. stages, specially, in the third act of the journey in which the main referential problems were accused in the text. The dearth of magical concepts resulted in a non-stability for in the end of the journey. The major cause for it in the narrative is due to Celia's mimetic realistic contextualization which appeared emphasized over its magical contextualization. Such an unbalanced condition caused deviation in the performance of the hero towards her apotheosis; ultimately, lack of magical concept for the intuitive age textual reference.

The immediate consequences for such a brutal shift in the quality of the realistic aesthetic caused a sense of humor unlikely to the intuitive age group (as it has been already mentioned before). The C.C.C. performed by the hero in the text showed the urge of expansivity of the hero over her natural "reserveness" in the narrative.

Thus, by explaining the developmental evolution of the hero in the narrative, it is possible to affirm that Celia started off her journey being Negative from the stage 1 to stage 7 and Positive from stage 8 to 12. It means that Celia for her reserved C.C.C. in the majority of the first stages of the journey did not manifest big changes in her state of mind, which may compromise reception and identification with the intuitive age group. But then again, as the brutal change affected the stages in which were missing the magical values, it caused the surplus of realistic

elements in a almost forcible condition by the use of reasoning rather than intuition (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 4).

In turn, the participation of the archetypal characters influenced a lot the narrative to keep up Celia's development in a balanced condition in the stages she present herself with a Negative state of mind, specially, Dona Benita (The Mentor 1) and Mama (The Mentor 2) (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where were located the referential problems found along the stages of the journey, which altogether summed up 4 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 9 (The Reward); (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 2).

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 10 (The Road Back).

- Child's ages affected: 5½ (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 11 (The Resurrection).

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem: at the stage 12 (The Return with the Elixir).

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic 3.1. it is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation missing in the developmental narrative line of the novel: "*Celia, lo que*

dice". Accordingly, Celia's **four** referential problems have their indices of occurrence in stage 9, 10, 11, 12 (cfr. Appendix 3, framework 3, Graphic 3.1.).

For the stage 9 (The Reward) and 10 (The Road Back) presented Celia with an already shifted Positive state of mind. (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 4). Thus, in both stages she was affected by a referential problem regarding a Conjunctive Relation (CR), which stressed only its discontinuous part in 46.4%. In the stages 11 (The Resurrection) and 12 (The Return with the Elixir) she was affected by a Conterminousness Relation of Different Minds (CDM), which stressed only its Conduct Reflex part in the stage 11 in 50% and the Context part in the stage 12 in 46.4% (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 5).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6, it is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages. For instance, the stages 9 and 10 showed a **Conjunctive Relation** (CR) problem which was followed by the lack of the Basic Emotion (BA) or emotion 2 (E2). The stage 10, in turn, showed a lack of Back Ground Emotion or emotion 1 (E1) as well as a lack of Social Emotion (SO) or emotion 3 (E3) (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 6). The stages 11 and 12 which showed a CDM referential problem also presented lack of (BA) in 11 and (BG) in 12 (cfr. Appendix 3, framework 3, table of analysis 6).

Apparently, such problems may offer a significant impact for the construction of meaning in the ages mentioned, because the narrative stopped using magical concepts in the resolution part of the stories of the book. However, the division between negative and positive states of mind offered along the first and the second act a reserved C.C.C. which kept the main plot for the magical conceptualization well activated and comprehensible. That is true, even though we know that the brutal shift caused, in the end of the second act, the referential problem in the stage 9 which is due to its Conjunctive Relation for stressing only its Discontinuous part.

The (CDM) problem found in the stage 11 and 12 had alternated conduct reflex expected for Celia to catch up in the stage 11 which did not correspond to the realistic context on which the narrative focused the most.

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify that the majority of the basic children's concepts within the intuitive age were activated for which was scored 97.56% (cfr. Appendix 3, framework 4).

For describing separately the conceptual groups is possible to affirm that the conceptual groups such as group 1 (Emotional Expressions), 4 (Ethical Sense), and 5 (Philosophy and Religious Sense) were fully treated by the story along the Celia's journey (cfr. Appendix 3, Conc. Group 1, 4, 5 framework 4, table 1, 4, 5).

The conceptual group 2 (Fears and Dreams), presented the lowest marks of participation for its conceptual setting, which scored thus in the narrative only 75% of participation, specially, in terms of "water" and "wind" concepts. For such concepts are likely to child's full interest at around the end of the Intuitive Age, consequently the absence of those concepts were somehow expected for Celia C.C.C. (E.U.R.L.) (cfr. Appendix 3, Conc. Group 2, framework 4, table 2).

Similarly to the conceptual group 2, the conceptual group 3 (Personality and Sex) also presented low marks 87.5% of participation in the narrative. The only concept missing from its conceptual set was the concept related to Sexual Relation. All the rest were activated in the narrative mainly the concepts of "Parent's Role", "Expansivity", and "Adventure" (cfr. Appendix 3, Conc. Group 3, framework 4, table 3).

5.1.3.1. Celia.



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

The ordinary context in which Celia lived was based on the post-dictatorship period in Spain. Celia's ordinary routine included English language classes with her personal English teacher Miss Nelly and other things which only wealthy children could afford. However, the immediate sense of simplicity and humbleness that Celia performed in the story made her character turn into a revolutionist who was against many of the ordinary and arbitrary conventions surrounding her imaginary world as well as her sense of justice.

For instance, her parent's house was the main context. From that all the other main events along her journey started. The TV series was launched based on the original Elena Fortun's novel: *Celia lo que dice*. Thus, for this reason, the narrative in the TV series had a special attention by focusing on the main episodes dealt by the narrative of the novel. Furthermore, for dealing with a type of narrative similar to a personal agenda style, the adventures of Celia were described in detail by specifying specific events and dates which had all episodes of the series an ordinary context. However, in order to approach straightforward to the specific communicative problem, only the first episode of the first chapter of the series was taken in consideration for our analysis. Therefore, the main Ordinary context in which Celia spent most of the time in the narrative was her parent's house (cfr. Appendix 13, frame 1, 2, 3).

Stage 2

The Call to Adventure

The stage was registered by the appearance the Black King hanging in air; right in front Celia's bedroom window. The common aspects for a magical appearance were considered by the type of reaction and emotional deliverance Celia spent with such an expected event taking place yet in her ordinary world (cfr. Appendix 13, frame 4). The consecutive moments in that sequence of the narrative, the combination between imaginary world and reality shared the same physical space: Celia's bedroom. The Black king hanging in the air near the window of Celia's bedroom created a special atmosphere for the magical realism conceptualization. For that moment, the audience could actually identify difference between Celia's dreams and the proper reality as the Black King pronounced an important message to her, which should be accomplished immediately in the following morning. The message was about sharing the gifts with the poorest for the sake of being a good and honored girl (cfr. Appendix 13, frame 5, 6).

Stage 3

The Refusal of the Call

The entire stage 3 was omitted in the narrative of all episodes of the series as well as in the narrative of the novel in the book. However, that did not represent a defect in the narrative at all. It was a simple strategy to present the eagerness of the hero for exciting adventures. Celia's prompt acceptance of the call made her develop an important characteristic of development which was based a heroin figure of freedom of speech. Thus, for Celia was so participant in all the quests evoked and the adventures called, the narrative showed a **non-refusal of the call**.

Stage 4

The Meeting with the Mentor

Celia's most important mentor was her father. As such, his role was essential for the development of Celia in the narrative, because he was understandable with Celia. His father was thus the energy Celia needed to balance her state of mind at moments of disequilibrium. The immediate father-daughter relationship made the freudian electra complex denote along the whole narrative in which the protector father figure had participation (cfr. Appendix 13, frame 7, 8, 9).

Stage 5

Crossing of the Threshold

This stage deserves an important attention due to its unfolding process presented in the narrative of the story. The stage 5 marked punctually in the several breakups the journey did in order to show Celia's williness for the answers she was looking for. Thus, the strategy traced by the narrative was to show the transaction from social conventions to the unexpected events. Many of those unexpected events resulted in the sense of embarrassment, which caused sudden sense of shock combined with a hilarious scene moments. (Appendix 13, frame 10).

The other type of threshold crossing performed by Celia in the narrative was based on her psychological needs combined with the physical borders in the house. For instance, at the moments Celia broke into her mother bedroom and saw her mother playing with the little bear, caused a tremendous jealousy in Celia as she tried to show to her mother how much care she was in need for from her mother. (cfr. Appendix 13, frame 11).

The other type of threshold crossing was based on all attempts Celia made to be helpful for her parents as well for the rest of the adults. For instance, as she grabbed the baby and took him into the bathroom, she was just performing a mimetic conduct to be recognized by being useful. Thus, after all attempt for being useful, Celia could transpass a little further into her thresholds and discover positively or negatively the new experiences (cfr. Appendix 13, frame 12).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enemies

The majority of the tests which Celia needed to go through had to do with social issues however. For instance, at the first episode of the series was to shown Celia performing what was said to her to do in her call to adventure. That required from her the sharing of the gifts with the poor people. Therefore, from the perspective of a "building"—, which denoted construction, separation, division in terms of light— was used as perfect object of metaphor to show the social differences in Celia's post-dictatorship society context. (cfr. Appendix 13, frame 13, 14).

While such moments are performed in the narrative of the story, the conclusive part of it came about when the father (Celia's role model) revealed the supremacy of the dominate power in a second opinion as he became generous for deciding to share the gifts gave by Celia to her poor friend Solita (the gatekeeper's daughter). (cfr. Appendix 13 frame 15).

To which regard Celia's allies the most important of them were: Maimon (the Arabian boy), Solita, Dona Benita and Maria Teresa. All of them helped Celia in different epsodes of the series for her to find some guidance or partnership along the journey. (cfr. Appendix 13, frame 16, 17, 18). The enemies Celia needed to face along her jouney in the series were registered by the character of her twin cosins, Miss Nelly (the English teacher) and, the General's daughter (cfr. Appendix 13, frame 19, 20, 21).

Stage 7 **The Approach**

The approach was registered and considered by our analysis based on which the tests demanded to be. For instance, the social contrasts as well as its conventions were two issues which stood for the archetypal character of the shadow. Thus, such social issues were the main villains in Celia's journey, because those concerned the main obstacle for Celia's incomprehension of the social aspects, which all the time clashed with her magical sense of justice and respect for the everyone, regardless their social status (cfr. Appendix 13, frame 22, 23, 24).

Stage 8 **The Ordeal**

Therefore, for following the same stream for which Celia's mythological journey goes through, it is possible to affirm that the ordeal is the extension for the social issues faced by Celia. For instance, her discontentment with the social convention as well as for all kind of social apartheid made the story create a sense of social battle embodied by the metaphor of a child party or a common play in the park. (cfr. Appendix 13, frame 25, 26, 27).

Stage 9 **The Reward**

The stage was considered for all kind of recognizance Celia received, be it from her father or any other person who could admire her doings regardless if those could have a bad consequence or not. In other words, as long as those were done with sense of purity and no bad intention detected something magical should cause her admiration and give Celia the admiration needed. (Appendix 13, frame 28, 29).

ACT 3

Stage 10

The Road Back

Despite the presence of this stage all episode of the series, we chose the very same momentum of the chapter one which followed the first social ordeal Celia needed to face in the park with the General's daughter. After the narrative had kept going to show the embarrassing event of her mother trying to "jay-walk" the street, taking no care with her daughter's live neither with her own. So, the sense of hurry and carelessness were to show that the road back was being doing against Celia's desire. However, as a consequence of the embarrassing event, which showed the falling down of Celia's mother on the ground, Celia become more mature and self-assured of her own destiny. That is why that momentum in the narrative has been considered a perfect picture to show the Road Back stage. (cfr. Appendix 13, frame 30, 31, 32).

Stage 11

The Resurrection

The suspense caused in the story after the risky street crossing which Celia and her mother did cause a lot of tension by the narrative. As both of them were laid down on the ground it was created a sense of death experience. After that the immediate sense of safety regenerated the sense of Resurrection in the story. The symbolic death of Celia was made by the parallel death of her mother who was dressed up all in red at that time which meant blood (cfr. Appendix 13, frame 33, 34, 35).

Stage 12

The Return with the Elixir

The first episode had an important passage for showing the baby in the crib when Celia and her father were looking after him. The understanding of the Celia's father showed to the

audience the importance of the concept of family. His endless father love made Celia understand that she was loved by her father and the baby was not an emotional menace for her. The last frame chosen for the description of this stage showed the baby thus meaning a new beginning for the house and in Celia's Ordinary World (cfr. Appendix 13, frame 36, 37, 38).

5.1.4. The Magic Pudding

(Norman Lindsay)



Accordingly, the third material analyzed was the classical children novel: The Magic Pudding written by the well known Australian author Norman Lindsay in 1918. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from November 10th, 2010 until December 9th, 2010.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 4).

The M.H.J. structure starts off by presenting the point of view of the hero (Bunyip Bluegum). The narrator point of view was omniscient indirect in the novel. The story tells us a about the journey of a Koala bear which decides to leave his house to find food to his elderly uncle. Along his journey, Bunyip Bluegum finds three sailors who owned a magical pudding which every time it was eaten it came back to its original size again. Therefore, the story unfolds itself around the chase and protection of the magical pudding until the apotheosis of the hero. The story follows a linear narrative style which is compounded in 4 slices (chapters) for which counted 165 pages altogether (cfr. Appendix 4, framework 1).

The analysis found in the framework 1 showed that all stages of the M.H.J. were activated along the narrative. The chapters were arranged in four slices, thus the first one equivalent to the first chapter corresponded from the stage 1 to the stage 4 (from pages 5 to 86). The second slice equivalent to the second chapter corresponded to the stages 5 and 6 (from the page 36 to 86). The third slice or third chapter corresponded to the stage 7 (from the page 89 to 125). The fourth slice or fourth chapter corresponded to the stages 8, 9, 10, 11, 12 (from the page 131 to 170) (Appendix 4, framework 1).

Basically, the Magic Pudding story is about a pursuit of the Pudding. The obstacle, enemies, allies of Bunyip Bluegum had to do with the construction of a networking concept

which called for a common cooperation of all members of the Pudding club by holding the thieves in prison and by recovering the Pudding.

To begin with, the counting of the stages and length of presence in terms of amount of pages, it is possible to say that only the stage (2, 3, 11, 12) presented the minimum marks. On the other hand the maximum marks were counted for the stages (1, 5, 6, 7, 8). Apart from the maximum and minimum values found by the amount of pages for the stages of the journey another relevant characteristic shows that the narrative remained well balanced with its all acts well distributed along story which made no brutal shifts in the hero's emotional development in the narrative.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 4)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 86% (cfr. Appendix 4, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages with some exception in the stages (4, 11, 12), specially, for the values of 1A (The Ideological Primitivist Point of View) (cfr. Appendix 4, table of analysis 1).

To which regards the Secondary Elements, 8 out 9 concepts were found in a high status of activation. The only exception was found in the 6B (Telluric and Human Unity) which presented the lowest mark of incidence (9.36). Aside from that, numbers remained leveled varying slightly from (10.4 to 10.7). (cfr. Appendix 4, table of analysis 1).

The Pictorial Elements, on the other hand, remained in a high level of incidence marking also high scores with slight variation from (10.5 to 10.7), which means that the narrative had special focus on the pictorial primitivist aesthetic for children's magical conceptualization. The only exception was found in 4C (foreground and Background) which score the lowest mark 10.1 (cfr. Appendix 4, frame work 2, table of analysis 1).

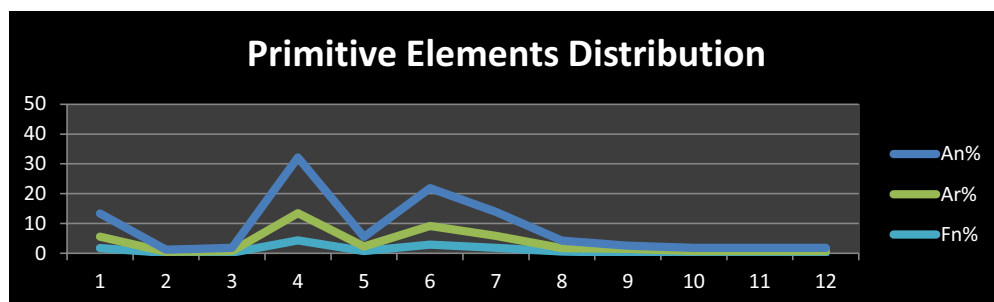
Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 2)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Bunyip Bluegum's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 65 pages of the book; then artificialistic values: 32 pages; and for the finalistic values: 15 pages. The sum of all values marked 112 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 4, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book which concerned exclusively the story "The Magic Pudding" (165 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage, which had the majority number of pages in the books, was the stage 1 (22 pages), stage 4 (53 pages), stage 6 (32 pages), and stage 7 (23 pages) (cfr. Appendix 4, table of analysis 2). Accordingly, for the overall percentile for the stage 1 were counted 13% of participation in the narrative for which its magical concept values were scored 7.7% for Animism; 3.8 % for Artificialism; 1.8% for Finalism. In the stage 4 the overall percentile in the narrative corresponded to 32% which 19% was for Animism; 9.2% for Artificialism; and 4.3% for Finalism. The stage 6 in its turn assumed 22% for its overall participation in the narrative which 13% was for Animism; 6.2% for Artificialism; and 2.9% Finalism. To which concerns the stage 7 its overall percentile marked 14% which 8.1% was for Animism; 4 for Artificialism; and 1.9% for Finalism (Appendix 4, framework 1&2, Table of analysis 2).

Concerning the stages of the first act, the lack of magical concepts in the stages 2 and 3 as well as in the third act in the stages 10, 11, and 12 interfered quite significantly for the referential problem identified in the narrative later on in the analyses as shows the graphic 1 below:



Graphic 1 – cfr. Appendix 4.

Similarly to the majority of children's narrative, the journey of Bunyip Bluegum begins in the Ordinary World in which presented all the ordinary characteristics for its contextualization to be so. It means that, the main conflict was presented for the hero to pursuit. Then, the following stages worked quite regularly in the balance for a stable and linear journey of the Hero. Thus, this principle of presentation of the hero as well as the cooperation from the other stages to keep up the linearity of the journey, made a lot more easier the immediate understanding of the story for children's reception within the intuitive age group. That is true, because is much more likely that children may identify themselves with the hero's problem yet in the beginning of the journey, than from the middle and on. That is possible, as long as the initial stages of the journey present a well-balanced setting up of the main conflict for the hero.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

The C.C.C. in the narrative presented a status L.R.E.U. which was scored 50% for its intuitive age group participation in the narrative. Regarding the referential problem identified in the narrative is also possible to affirm that **three** specific problems were tracked down by the M.H.J. structure affecting as such the stages 5, 10, 12 (cfr. Appendix 4, Framework 3, table of analysis 3).

Accordingly, the stage 5 presented a **Reserved** C.C.C. in the narrative which affected significantly the age group of 5 years old. Ordinarily, the stages 10 presented a **Leveled** C.C.C. affecting accordingly the age group of 8 years old. The stage 12 in its turn presented an

Expansive C.C.C. which affected the age group of 7 years old (cfr. Appendix 4, Framework 3, Graphic 2).

Thus, the referential problems in the narrative of the novel The Magic Pudding remained Leveled throughout the majority of the M.H.J. stages which also presented the majority amount of pages. The dearth of magical concepts resulted in a **non-stability** of the hero in the middle of the first act and throughout the whole third act. Thus, such instability stood for an important problem in children's communicative process for which they are likely to deviate the overall meaning from magic to realism making thus the story look rather serious and, consequently, not interesting for them. Only after the stage 4 is that the story really get started in terms of magical realism conceptualization, because from that particular stage, which is the largest, the hero is led to experience not just a special world, but also a special kind of conceptualization resulted from the cooperation of the other characters for the hero's apotheosis in the act 2.

The immediate consequences for the absence of magical concepts in the stages of the first act affected the stage 5, because after the hero had entered the special world it was expected for him to assume a different C.C.C. other than Reserved. Yet, that was the problem found. The lack of a strong conceptualization in order to mark the hero's entrance into the second act is likely to make children's reception within the intuitive age group not identify with a Reserved hero. For it was expected an Expansive C.C.C. instead, the stage 5 presented a communicative problem based on the conduct of the hero.

Regarding the problem found in the stages 10 and 12 is possible to affirm that because the hero did not change his C.C.C. from Reserved to Leveled in the stage 10, he did not make any significant magical contextualization. That is, for Bluegum instead of presenting a Leveled (C.C.C.) he presented an Expansive C.C.C. as just as it was presented in the final stage 12. Thus, for stages 10 and 12 had interchanged their C.C.C. values both of them assumed the same communicative problem based on the lack of magical conceptualization.

Thus, by explaining the developmental evolution of the hero in the narrative, it is possible to affirm that Bunyip Bluegum started off his journey with a Positive state of mind, from the stage 1 to stage 3, then in 7 and finally from 9 to 12. To which concerns exclusively his Negative

state of mind correspond to the stages 4, 5, 6, 8, 9. Unexpectedly, no Neutral values were identified in the journey, though. (cfr. Appendix 3, framework 4, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found were located along the stages of the journey, which altogether summed 3 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 5 (The Crossing of the Threshold); (cfr. Appendix 4, framework 3, Graphic 2).

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 4, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 10 (The Road Back).

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 4, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 12 (The Return with the Elixir).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic 3.1. it is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation which was missing in the developmental narrative line of the novel: *The Magic Pudding*. Accordingly, Bunyip Bluegum's 3 referential problems have their indices of occurrence in stage 5, 10, 12 (cfr. Appendix 4, framework 3, Graphic 3.1.).

For the stage 5, the hero presented a Cognitive Relation (CR-R) problem which stressed only its **Subjective** part in 46.3%. The stage 10 was affected by an Objective Relation (OR) problem which stressed only its **Perceptual** part in 46.3%. In the stage 12 a (CDM) problem was identified, for it had stressed only its **Context** part in 46.3%.(cfr. Appendix 4, framework 3, table of analysis 4).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6, it is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages.

Considering that the stage 5 showed a **Cognitive Relation** (CG-R) problem followed by the lack of the Basic Emotion (**BA**) or emotion 2 (**E2**) as well as by the lack of Social Emotion (SO) or emotion 3 (E3), the stage 10; however, showed an Objective Relation (OR) which was followed by a lack of Back Ground Emotion or emotion 1 (E1). The stage 12, in turn, showed a **Conterminousness Relation of Different Mind** (CDM) problem which presented a lack of (SO) or emotion 3 (E3) (cfr. Appendix 4, framework 3, table of analysis 6).

The (CDM) problem found in the stage 12 had an **isolated context** for which the lack of (SO) made that problem became even more severe. The isolation of stage 12 (the Return with the Elixir) in it the author's context made the difference for the story in the narrative of the book to not find a meeting point between Conduct Reflex and Context. Therefore, such an over stimulus for the contextual part of the CDM Relation made the other part become inexpressive, making thus as such the whole stage 12 become "dry" and rather realistic than magical.

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. structure registered in the narrative was possible to identify that the majority of the basic children's concept within the intuitive age group were activated for which was scored 75.61% (cfr. Appendix 4, framework 4).

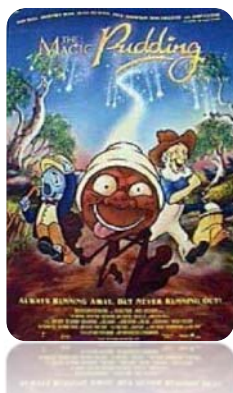
For describing separately the conceptual groups is possible to affirm that the only conceptual group fully activated in the narrative was the group 4 (Ethical Sense), (cfr. Appendix 3, Conc. Group 4, framework 4, table 4).

The conceptual group 1 (Emotional Expressions), presented 87% of participation and the only missing concept from its set was "Shamanism". The conceptual group 2 (Fears and Dreams) presented 75% of participation and the only two missing concepts were the Abandon by the

mother and Oneiric Animals. The conceptual group 3 (Personality and Sex) presented only 62.5% of participation and three of its conceptual set were missing: (Baby's Origin, Marriage, Sexual Relation)

For the participation of the conceptual group 5 (Philosophy and Religious Sense) the marks were the lowest 25%. The majority of the concepts from it set was missing only two concepts were treated by the narrative of the story (cfr. Appendix 4, Conc. Group 3, framework 4, table 3).

5.1.4.1. The Magic Pudding



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

Like the majority of the ordinary child stories, which present mostly the Hero in his/her Ordinary World, the Magic Pudding story presents the Hero settled in his ordinary context. However, before the presentation of the hero for the audiences, the plot of the movie presented how the Magic Pudding came to existence, marking precisely with that the conflict of the story. Only after that, the pre-presentation of the story unfolded itself into the sequences related to the hero's development in the journey of adventure. For such a kind of presentation of the hero as well as for his parallel relation with the story, the character of the Magic Pudding (Albert) made the narrative acquire two types of hero all at once, which developed themselves in different moments in the narrative. While the Pudding remained in the narrative almost all the time being stubborn and negligent to the human needs, Bunyip Bluegum (The Koala bear) assumed the role of the hero along with the majority of the stages in the narrative. The only big difference between them two was that at the end of the story, the Magic Pudding also learned a lesson for which made him sacrifice himself in order to set the population of the village free from the tyranny of the Wombat (The shadow).

The ordinary context of Bunyip Bluegum (The Hero) is made of a regular routine which included nursing his elderly uncle (cfr. Appendix 14, frame 1, 2, 3). Then, when Bunyip turned himself officially into a grown-up, he was told about his tragic past which led to the misfortune of his parent for being captured by the reptiles (villains). As such, for the kind of plot setup to the

audiences, the motives for the journey are shown evoking consequently a lot of commotion in children's reception in the intuitive age group. Because, they may understand very well the kind of drama the hero was going through; parents are the paramount symbols for identification with any kind of sufferement that may affect them in their parental relationship.

Stage 2

The Call to Adventure

The motives for the adventure worked pretty well to evoke the participation of the audience to keep the story going forward in the narrative. The call to adventure, nonetheless, happened right at the moment when Bunyip's uncle got into the house-tree reveling that Bunyip was an orphan, whom had the parent captured by the villains as he was just a baby. That revelation in combination with his birthday celebration made the call become full of moral, inasmuch as the sense of justice (cfr. Appendix 14, frame 4, 5, 6).

Stage 3

The Refusal of the Call

The stage 3 was the shortest in the narrative of both the book version and the cinematographic one. That is true because Bunyip did not make any sort of reluctance for accepting his Call to adventure; the only reason why this stage was considered was for he pondered carefully to leave his elderly uncle's house (cfr. Appendix 14, frame 7, 8).

Stage 4

The Meeting with the Mentor

Immediately after accepting the journey, Bunyip is told what kind of danger he could find along his journey. Aside from that he receives for his uncle two gifts: the walk stick and the hat which both of them worked out to symbolize protection and wisdom along the journey (cfr. Appendix 14, frame 9, 10, 11).

Stage 5

Crossing of the Threshold

Although the hero crossed many pitfalls and threshold, only one important threshold was considered for the analysis; first because it had to do with the integration and linkage with regards to the symbols connected with the concept of departure and transformation. For instance, the hat and outdoor sign on which was written the word “Bye” meant to say that the hero had acquired self-awareness; furthermore, the fence and his two friends along the lane in parallel position potencialized such meaning for connoting self-independency. Aside from that, even the very departure on the boat helped this stage to keep up the sense of determination into Children’s reception. (cfr. Appendix 14, frame 12, 13, 14).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enemies

The presentation of the stage 6 followed regularly all three most important tests the hero undergone. All of them had to do with concepts which he had to identify by himself in order to prove that he actually knew how to handle with tricky situations that the Pudding thieves had set up to him along the journey (cfr. Appendix 14, frame 15, 16, 17). The same happened with the presentation of the Allies (cfr. Appendix 14, frame 18, 19, 20) as well as with the enemies cfr. Appendix 14, frame 21, 22, 23). Therefore, it means that a linear narrative was used for the introduction of this stage.

Stage 7

The Approach

Like the majority of the narratives which follow the M.H.J. structure, the stage 7 is also a moment of showing to the audience the danger for approaching the Shadow’s place. The risks of death along with the difficulties to accomplish the journey are intensified at this stage. For instance, in the Bunyip’s approach, there was a dark cave in which all villains lived. Thus, concepts of darkness and danger worked together for the construction of suspense and mystery at

this stage, which also counted with the cooperation of the scared little Bunyip's friend performance (cfr. Appendix, 14, frame 24, 25, 26).

Stage 8 **The Ordeal**

For this stage, two main missions were set up in order for the hero to accomplish. The first was consisted of finding his parents; the second consisted of setting free all the slavers from the cave. As such, the hero needed to fight strategically, because he was outnumbered and outgunned in comparison to the enemies. Thus, the ordeal was the supreme prove of wisdom set up since the beginning of the journey of Bunyip (cfr. Appendix 14, frame 27, 28, 29)

Stage 9 **The Reward**

The reward could not be different considering that the hero actually accomplished his missions. Thus, he found his parents and as a symbol of accomplishment and job done, he received a remarkable hug from his mother reflected on the water pond as a meaning of transparency, purity, and rebirth (cfr. Appendix 14, frame 30, 31).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

The stage 10 began a bit before the stage 9. Thus it means that before the hero had received the his reward he needed first to accomplish his two mission which included set the villagers free from the cave. The special momentums of the road back stage showed the desperate race of the hero to escape from the dark cave and the big destruction that the greedy Wombat had caused for wishing countless numbers of puddings all at once. This stage presented a transference of responsibility from the hero to the old man Bill Barnacle, who actually conducted the running off, meantime he was holding in his hand Bunyip's hat along the way out of the cave. The cave itself seemed threatening, for its dark and pointed dimension, which looked like a big toothed mouth (cfr. Appendix 14, frame 32, 33, 34).

Stage 11

The Resurrection

The Resurrection introduced the pudding (Albert) as the sacrificed hero, who actually suffered the death experience in the place of Bunyip (the hero of the journey). The transference of responsibility was also present in the stage 11. The wisdom Bunyip had acquired made him save his life from dangerous situations, specially, the death situations. However, this part of the journey was not omitted from the narrative, but with pudding performing the great act of salvation. Along this sequence the Magic Pudding is totally inert with the eyes closed. The meaning of death was present during all the sequence. Only when the Pengui's tears dropped over the pudding's face that the phenomenon of the resurrection in fact happened. That was as such, a cause for a big celebration. The instantaneous sense of death and life made the narrative become vivid and full of energy again (cfr. Appendix 14, frame 35, 36, 37, 38).

Stage 12

The Return with the Elixir

The return with the elixir served to heal the sad and boring routine Bunyip had in his ordinary context. The salvation of the Magic Pudding guaranteed a new beginning for all. The sense of play and enjoyment was brought back to the village. The colorful sky showed that a new-born era had just begun. The house-tree acquired a boat shape showing thus to where the new era had to go: upwards in the sense of development and sharing the pudding (welfares) with the rest of the villagers (cfr. Appendix 14, frame 39, 40, 41).

5.1.5. The Adventures of Pinocchio

(Carlo Collodi)



Accordingly, the fifth material analyzed was the classical book: **The Adventures of Pinocchio** (*Le avventure di Pinocchio*) written by the well known Italian author Carlo Collodi in 1882. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from August 10th, 2010 until September 9th, 2010.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 5).

The M.H.J. structure started off by presenting Pinocchio's Ordinary World and how he came to existence; his first impressions about his life, abilities and family. Pinocchio was an enchanted piece of wood which was transformed in a puppet by his father Master Geppeto (the Carpenter). Pinocchio was born resembling a 7 years-old-boy. He appeared in the story after a magical realistic birth. For saying magical realistic, it means that his birth mixed the supernatural and with the natural context into the same structure. That is true, because the archetypal mysteries for the birth and human origin were explained metaphorically through the archetypal figure of the Father God, embodied by Master Geppeto (supernatural figure) replacing the mother's figure (natural figure). With this insertion of traditional values, the conceptual child's psychological needs made reference to the conceptual group 3 (Personality and Sex), which was pointed out for the framework 4 (cfr. Appendix 5, Conc. group 3, table 3). For this conceptual group, the numbers in the narrative marked 75% of incidence, because 2 out of the 8 among its concepts were not found in the narrative was marriage and sexual relation concepts (cfr. Appendix 5, Conc. group 3, table 3).

From chapter 1 to 8 the narrative presented some Pinocchio's weaknesses such as stubbornness, lies, aggressivity, ignorance, indilengence, selfishness, arrogance, egocentrism, etc. Therefore, along the first eight chapters belonging to the Ordinary World of Pinocchio such

problems were mentioned in the story throughout Pinocchio's journey. Therein, such weaknesses through Pinocchio's character represented a typical conduct problem for children's reception in the intuitive age group. Thus, the conceptual group in the framework 4 related to the Emotional Expressions marked 100% of incidence (cfr. Appendix 1, Conc. group 1, table 1). Inasmuch as, the conceptual group such as Fears and Dreams (cfr. Appendix 5, Conc. group 2, table 2) and Ethical Sense (cfr. Appendix 5, Conc. group 4, table 4) for which both of them also marked 100% of incidence. That might be why the narrative represented some interconnected conceptual groups, or perhaps because Pinocchio had a conceptualization problem which was incompatible to the standards of his culture. Nonetheless, whichever might be the cause for the problem, what is affirmed here is only that at least a communicative problem existed for the formation of concepts in his intuitive age.

Furthermore, the lowest perceptual marked 63% which corresponded to the conceptual group related to Philosophy and Religious Sense (cfr. Appendix 5, Conc. group 5, table 5). Despite the low perceptual mark, this conceptual group could show some very important intuitive concepts such as The Father God, Death, Age and Time, and Instantaneity.

Such concepts were condensed with the whole framework 1, specially, in the Ordinary World. First of all, because the Ordinary World worked to warn Pinocchio about the necessity for learning those concepts before his going out to the society. To understand the importance for such primitivist concepts in the intuitive age is required to take in consideration the type of society Pinocchio lived in. It was a representation of Collodi's Tuscan society for which such values were taken for granted by everyone belonging to a Christian community. Thus, Pinocchio's stubbornness reflected an inner conflict towards the mandatory and conventional scientificist system being presented during that epoch in which such spiritualistic values were no long being taken in consideration by the people. In other words, Pinocchio's adventures worked out to show that simple values were not supposed to be ripped off from the society, otherwise the identity for that specific context would be lost, that is, people would be incapable to find their national and local identity.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 5)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 87% (cfr. Appendix 1, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages.

Regarding the Secondary Elements, 9 concepts were found in high level of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from 10.1 to 10.6. The lowest mark for the Secondary Elements was achieved by the concept (6B) which stands for "Telluric and Human Unity" 9.47 (cfr. Appendix 5, table of analysis 1).

The Pictorial Elements remained leveled marking also high scores with slight variation from 10.4 to 10.7. The lowest marks was achieved by the concept (5C) which stands for "Elimination of the Painting Process" 9.91 (cfr. Appendix 5).

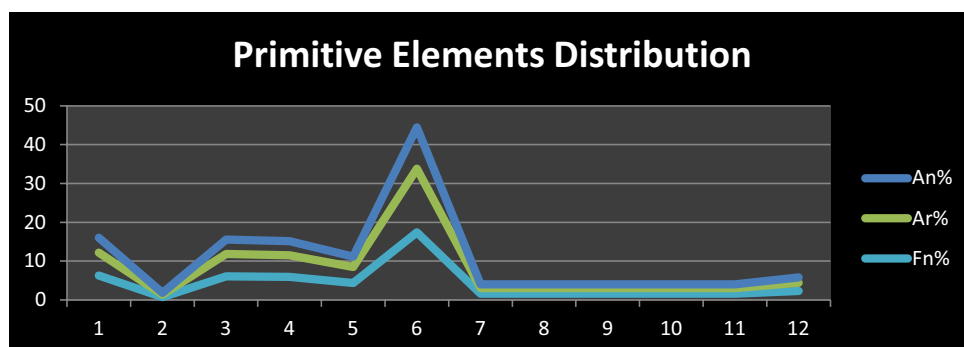
Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 5)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, to follow throughout Pinocchio's adventure was possible to point out the animistic values found in 11 pages of the book; then artificialistic values 17 pages; and for the finalistic values 18 pages. The sum of all values marked 46 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 5, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book concerning exclusively Pinocchio's story (225 pages). After that, the result were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage which had the majority number of pages in the books was the stage 6 (Test, Allies, and Enemies). For stage 6 thus were counted 100 pages and for its overall percentile in the

narrative were counted 44%. Its magical concept values scored 11% for Animism; 16% for Artificialism; 17% for Finalism, as it follows bellow:



Graphic 1 – cfr. Appendix 1.

For the stage 6 occurs right after the end of the first act and beginning of the second act of the narrative, it showed Pinocchio being carried by his conceptual weaknesses away from his Ordinary World. The principles of accommodation and adaptation were also present during this stage, because it was when Pinocchio most needed to create strategies for surviving and supersede obstacle arisen by the negative archetypal characters such as the Fox and the Cat (Shapeshifters). Regardless of what might be suggested, those villains were not the Shadow, because they did not offer any sort of reluctant fear or desire to be taken on by Pinocchio's lesson. The magical concepts helped Pinocchio during his whole journey in the stage 6.

It was when the friendly archetypal characters appeared to help him, such the Fairy and the Talking Cricket who brought Pinocchio some pieces of information about his conduct that made him to consider the objective part for his cognitive development. Aside from that, such friendly characters also helped Pinocchio for criticizing severely him for his bad doings. Thus, along the journey Pinocchio tried to transform his ordinary reality by applying magical concepts for his adaptation and accommodation into risky situations. It was for his talking to the nature and animals what most scored points for his learning process towards his developmental conduct.

In contrast to the stage 6, which was the largest, the stage 2 (The Call to Adventure) was the shortest in the narrative for which were counted only 4 pages; and for its overall percentile in the narrative were counted 2% (cfr. Appendix 5, table of analysis 2). Its magical concept values

scored 0% for Animism; 1% for Artificialism; 1% for Finalism (cfr. Appendix 5, table of analysis 2). The Call to Adventure was the stage in Pinocchio's journey which most demanded attention for its depiction, because for it was required to identify first of all the archetypal character: The Herald.

Thus, for it was not possible to determine neither a human figure for the Herald figure, nor an enchanted animal as it is usual in folktales, Thus, the stage 2 became something hard to be determined; however, after close attention to its reading was identified the Sound of Drum playing near the Fire Eater' circus. Consequently, that sound was the responsible to make Pinocchio deviate his trajectory towards his school. The Sound of Drum made him stop for awhile, and for Pinocchio was disturbed by his own senses, he did not recognize objectively what kind of sound that was. Consequently, for his stubbornness Pinocchio decided to satisfy his curiosity by neglecting his duties and responsibilities. However, for this stage was not scored any animistic values, because Pinocchio accepted only the subjective concept formed by the sound of drum and thus ignoring its objective part. The artificialistic and finalistic arguments were registered by his curiosity and selfishness for which he believed it would be forgiven by his father Geppeto.

One of the causes for the appearance of magical concepts is due to the strong egocentrism children usually develop in their intuitive age. Regarding exclusively the Artificialism and Finalism found in the stage 2. Therefore, according to our analysis, Geppeto stood for the figure of the God Father in the mythological background of the story. Aside from that, for Pinocchio did not understand social behavior quite well, and for being so into his own subjective conceptual world, he believed that everything existing in the world was made for himself alone. This type of thinking is what shows the Artificialism and finalism concepts as the only ones present in the stage 2.

One more word is to be said about the stage 2 (chapter 8), for Pinocchio was neither courageous, nor conscious of his all doings; he passed to the second act of the journey (from chapter 9 to 30) being seduced and trapped by his conceptual problems. His call to adventure was for his self-knowledgement, but for his weaknesses and stubbornness, he transpassed the first Threshold of the story in the chapter 9 being pushed rather than freely accepting it.

Bringing the stage 2 and its specific causes for the referential problem in child's texts, it is possible to identify one more referential problem. Thus, for a complete magical conceptualization process, Pinocchio should be able to conceptualize correctly both parts of the same concept which demanded from the stage 2 a pragmatic sum between objective and subjective as a regular relational pair for the cognitive relation in children's communicative process. Pinocchio's conflict was the representation of a common children's problem for which neither the Artificialism, nor the Finalism concepts were not quite well defined. Ultimately, the combination between framework 1 and 2 demonstrated the specific C.C.C. through the M.H.J. structure in the narrative (L.E.U.R.) which presented 77% (cfr. Appendix 5, table of analysis 3). In other words, this figure means that only 77% of the whole narrative in the M.H.J. structure is intended for the intuitive age.

Thus, the C.C.C. type pointed out by Pinocchio's heroism type, it corresponds for a "Reluctant Hero". For Pinocchio had refused to learn his lesson in the journey, he postponed his developmental evolution. Pinocchio stayed stuck Leveled in his conduct characteristic throughout the stages 1, 2 and 8 for which were counted 69% of incidence for his performance in the narrative (cfr. Appendix 5, table of analysis 3). After that Pinocchio's conduct characteristic became Expansive in the stages 6, 9, and 12 which altogether marked 53% of incidence (cfr. Appendix, table of analysis 3). Following that, in the stages 3 and 5 Pinocchio's conduct characteristic turned into Unleveled with 32% of incidence (cfr. Appendix, table of analysis 3). Lastly, in the stages 4, 7 and 11 Pinocchio's conduct passed to be Reserved with only 19,1% of incidence (cfr. Appendix 5, table of analysis 3).

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

After being calculated the data and found thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found were located along the stages of the journey which altogether summed 5 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 1 (The Ordinary World); however, for it encompassed the whole 1st act in narrative, so the problem was transferred to the stage 2 (The Call to Adventure) which was the shortest in the narrative (cfr. Appendix 5, table of analysis 3).

- Child's ages affected: 4 and 5 (cfr. Appendix 5, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 5 (Crossing of the First Threshold).

- Child's ages affected: 6 and 6½ (cfr. Appendix 5, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 7 (The Approach).

- Child's ages affected: 4½ and 5 (cfr. Appendix 5, Graphic 2).

4th Referential Problem: at the stage 11 (The Resurrection).

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 5, Graphic 2).

5th Referential Problem: at the stage 12 (The Return with the Elixir)

- Child's ages affected: 5 and 6 (cfr. Appendix 5, Graphic 2).

As a result, the C.C.C. (Leveled) age of 5 was the most affected for the reference problems in the narrative; it showed up four times in the graphic. Following it appeared the ages of 4, 6, and 6½. Only one referential problem was identified for the C.C.C. (Unleveled) which showed the age of 4½ (cfr. Appendix 5, graphic 2).

Distribution of the Emotional Function (Framework 3)

The Hero's Development in the narrative depended very much on the participation of the other archetypal characters. So, Pinocchio started his journey with a Neutral emotional function 4.56 or 45.6% as it is shown in the Hero's Development line in the narrative (cfr. Appendix 5, Graphic 3). This figure was considered Neutral because was just 4.4% lower than the 50% for a full Neutral state; besides, the difference rate expected was for at most 9% from one emotional function to the other. After that Pinocchio had a loss in his neutral function being reduced in the

stage 2 for 3.44 or 34.4% (cfr. Appendix 5, Graphic 3). That can be justified through the influence of the other characters which met him in the stage 2. Thus, from stage 2 to the stage 3 Pinocchio assumed a complete Negative function 1.56 or 15.6% (cfr. Appendix 5, Graphic 3).

To explain why Pinocchio lost his Neutral emotional function in the first act to assume a Negative one, it was because he presented a lack of emotional balance for his magical realistic conceptualization. Thus, for he could not distinguish bad concepts from good ones, danger from safety, objective from subjective, Pinocchio spent almost the whole First Act in the narrative of the book being either Neutral or Negative.

Only when the narrative hit the stage 5, Pinocchio assumed a dramatic change in his emotional function scoring from 1.56 up to 6.14 or 61.4% Positive (cfr. Appendix 5, Graphic 3). At the stage 5 he seemed to progress positively and kept going up until the stage 6 where he assumed the highest Positive score 8.82 or 88.2% (cfr. Appendix 5, Graphic 3). But then again, that was the biggest lie ever told in the story by Pinocchio, because he had only seemed to have learned his lesson, while in fact he had not. Along with that, Pinocchio was trapped again on his emotional disturbance in the stage 7 in which Pinocchio experienced a Neutral emotional function 4.92 or 49.2% (cfr. Appendix 5, Graphic 3).

Therefore, he did not stop falling down in his emotional functions rate in the following stages. In the stage 8 he became Negative again, for it was scored 2.34 or 23.4% (cfr. Appendix 5, Graphic 3). In the stage 9 and 10 Pinocchio kept the negatives marks of 3.44 or 34.4%. Only from the stage 11 (Resurrection) to 12 (The Return with the Elixir) he assumed a mature conduct making positive emotional function rates of 6.12 and 6.72 or 67.2% (cfr. Appendix 5, Graphic 3).

From the starting point of Pinocchio's journey until the ending one, he received a lot emotional influence from the other archetypal characters, specially, in the stage 5 and 6, even though in the stage 6 Pinocchio presented himself being negative. Then again, with the positive influence of the Mentors, he could achieve the highest positive momentum in the narrative. This is important to mention, because the emotional function assumed on the other archetypal characters pushed up the hero's emotional development towards his C.C.C. in the story.

The Pragmatic Relation (Framework 3)

In the graphic 3 it is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding, specifically, the type of Pragmatic Relation which was missing in Pinocchio's developmental line of the narrative. Accordingly, Pinocchio's 5 referential problems have their indices of occurrence in stage 2, 5, 7, 11, 12 (cfr. Appendix 5, Graphic 3,1.). For the stage 2 in which Pinocchio shifts his emotional function from Neutral to Negative (cfr. Appendix 5, table of analysis 4), he is affected by a referential problem regarding his Cognitive Relation stressing only his subjective part. Thus for this referential problem was scored 46.42% of incidence (cfr. Appendix 5, table of analysis 5).

In the stage 5, the problem was claimed for his Substitution Relation which scored the highest indice of stress for its extensive part 50.02% (cfr. Appendix 5, table of analysis 5). In other words, the stress made for the conceptual problem found in the stage 5 is explained by Pinocchio's continuously reluctance and dramatic emotional shift in the narrative, which showed Pinocchio from a leveled state of mind to a completely different one (cfr. Appendix 5, graphic 4). So, it is for these contrasting ups and downs of the hero's state of mind that the graphic 4 attempts to show.

Thus, for Pinocchio pretended to have learned a lesson from the stage 5 to 6, he assumed a fake Positive emotional function in the narrative (cfr. Appendix 5, table of analysis 4). However, as soon as the narrative kept going on the following stages was possible to identify the next problem found in the stage 7. The problem surrounding such stage concerned once again Pinocchio's cognitive relation for stressing only its subjective part. As just as in the stage 2, the stage 7 stressed only the perceptual part of its pragmatic relational pair which corresponded to 46.42% (cfr. Appendix 5, table of analysis 5). Consequently, such a shift in the narrative caused changes in Pinocchio's state of mind, for he assumed a leveled conduct characteristic from the stage 8 until 10 (cfr. Appendix 5, graphic 4).

In the stage 11, Pinocchio had his first conceptual problem regarding the Counterminousness of Different Mind (CDM) in which scored 46.42% of stress (cfr. Appendix 5, table of analysis 5). For Pinocchio did not correlated normally his conduct reflex with the context of poverty described by the narrative, it made him conduct his emotional characteristic to

a reluctant “leveled” characteristic by an Neutral emotion function. As such, it usually happens to the majority of the folk story in which the Hero often supersedes his obstacles by combining and regulating his/her pragmatic conceptions before the stage 11 (Resurrection). However, neither in the stage 11 nor in the stage 12, Pinocchio could assume a regulation of his referential problem. Ordinarily, he showed a Conjunctive Relation in the stage 12, which stressed only its Continuous part in 46.42% (cfr. Appendix 5, table of analysis 5).

It seemed that Pinocchio did not actually learn his lesson, even though in the graphic 3 is shown his developmental process going up towards a Positive emotional function (cfr. Appendix 5, Graphic 3). Pinocchio’s story is very contradictory because of his developmental line is also full of contradictory shifts. What happened next with Pinocchio in story everybody knows: he becomes a boy. Then again, on the original book we know for certain that Pinocchio dies. That was a sad end which needed to be adapted to a happy psychological ending for children’s self identification.

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero’s emotional shifts caused children’s referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero’s full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6, it is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero’s journey stages. For instance, the stage 2 showed a **Cognitive Relation** (CG-R) problem which was followed by the lack of the Background Emotion (BG) or emotion 1 (E1) for which scored 0 (cfr. Appendix 5, table of analysis 6). After that, the Basic Emotions (BA) or emotion 2 (E2) was registered in the stage 2; its appearance was thus represented by some concepts such as curiosity, fear, excitement and anger embodied by Pinocchio himself and the other archetypal characters of the narrative.

That is why it scored 5 points which correspond to the mark for the line of normality traced for this analysis (cfr. Appendix 1, table of analysis 6). Yet in the stage 2, there was another type of emotion missing: the Social Emotion (SO) or emotion 3 (E3). For the absence of this emotion type in the stage 2 was scored 5 (cfr. Appendix 5, graphic 5). This value is to be

distinguished from the value 0 (zero) every time that the table of analysis 6 presents more than one emotion missing in the stages of the journey.

In turn, in the stages 5 (SR), 7 (CG-R) and 11 (CDM) only the Social Emotion was missing (cfr. Appendix 5, graphic 5). For these stages was not possible to find any sort of concepts related to the representation repugnancy, disgusting, seethe or the like. On the other hand, emotions such as fear, anger, happiness, fury, sadness were possible to be identify, however, they all belonged to the Basic Emotions type. Then again, for the stage 12 (CR) was detected only a lack of Background Emotion (cfr. Appendix 5, graphic 5). That is, it was not possible to identify how really was Pinocchio's state of mind in the narrative. Otherwise, the only emotions possible to be identified were fear and regret, though they do not belong to BG type. That is why, it becomes so difficult to affirm that Pinocchio really had learned his lesson in the narrative.

Children within the intuitive age tend to create their own world and means of learning, sometime they pretend to have learned a lesson or a command just to impress an adult person from his context, specially, his familiar one. So, this is not an immediate problem thus far, but on the hand as they pretend to do it with important concepts that might become a real problem. For children's communicative process through a text, be it literature or cinema, requires children's initial accordance in participating in the game of learning in which learns more who learns best and more happily. Therefore, it is so important to consider the referential problems found in the Pinocchio's emotional development in the narrative in order to serve as a pragmatic analysis of common children's referential problems within the intuitive age.

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify that the majority of the basic children's concepts within the intuitive age were activated. Thus, for the concept group 1 (Emotional Expressions) were identified its full presence, mainly, in terms of agressivity, intolerance, egocentrism, individualism, duties and egocentrism. It does not mean that the other concepts of this group were not abundantly present (Networking, talkativeness, shamanism), they

only did not have the same frequency as those ones mentioned before (cfr. Appendix 5, conceptual group 1, table 1).

To the conceptual group 2 (Fears and Dreams) happened almost the same as to the group 1, even though the group 2 had all its concepts somewhat leveled in the narrative. It means that in the group 2 was possible to be found a reasonable stability in the dealing with such concepts. Therefore, it represented the most important conceptual group treated in the narrative, for it had repeatedly been present for the majority of the M.J.H. stages (cfr. Appendix 5, conceptual group 2, table 2). Concepts formed in the stage 2 concerning water, oneiric animals, strange people and creatures were the basis for the drama in the narrative of the book. The transformation of Pinocchio into a donkey is a good example for it. Another example can be given as the big “dogfish” appears in the narrative. The “dogfish” was a big assassin whale which was believed to be the most ferocious creature ever in the Pinocchio’s story. In other words, the dogfish was creature belonging to the local legend showed through the context of the story.

Aside from that, sea animals like: sharks and the assassin whales are common oneiric animals belonging to children’s intuitive age. As a relational extension of concepts, the fear felt of water, darkness, strange people and creatures were put all together to form Pinocchio’s challenge in the journey. That is why, the conceptual group 2 scored 100% (cfr. Appendix 5, conceptual group 2, table 2).

In turn, the conceptual group 3 (Personality and Sex) scored only 75% for its set of concepts dealt in the narrative through the M.H.J. stages (cfr. Appendix 5, conceptual group 3, table 3). The concepts found in the narrative (expansivity, parent’s role, protection, self-awareness, baby’s origin, and adventure) were distributed along the M.H.J. stages which were sorted out through the emotional function found in the previous frameworks.

As a result, only 2 concepts from the group 3 were not present in the narrative: marriage and sexual relation (cfr. Appendix 5, conceptual group 3, table 3). Considering that Pinocchio was born magically, for it had replaced the mother’s figure as the counter part of the sacred marriage. With this artificiality created, the narrative denied both the explanation about sexual relation and marriage. On the other hand, the baby’s origin concept however was preserved, because new-born-babies origin can be metaphorically explained by using primitivist arguments

that might evolve either magical or natural arguments. Thus, considering that the narrative conducted coherently such primitivist sense, the concept of baby's origin was still preserved as a result of a construction.

Similarly to the conceptual group 1 and 2, the conceptual group 4 also scored 100% (cfr. Appendix 5, conceptual group 4, table 4). Its set of concepts (good, bad, help, work, lies, truth, conservation, fight/war/battle) worked out as the objective lessons Pinocchio most needed to learn in his journey. The majority of them were really understood by him, although in the Pinocchio's developmental conduct line (cfr. Appendix 5, framework 3, Graphic 3) was not possible to make sure if he in fact had learned the concept of truth. This concept was only considered be present in the narrative because of the adapted happy end of the story which showed such a concept was learned by the hero. Nonetheless, for our study somehow we discredit that affirmation because of the arguments used throughout the whole story line. Therefore, we believe that Pinocchio could be pretending a conduct rather than properly constructing it.

At last, the conceptual group 5 had for its conceptual setting, the lowest score in the narrative 63% (cfr. Appendix 5, conceptual group 5, table 5). Although, the group 5 had such a low score in comparison to the other conceptual groups, it could offer an important understanding and treatment about children's conduct in the narrative. For the application of such concepts in the narrative, it is possible to point out, for instance, concepts such as the Father God, Age and Time along with the Age and Time being used in the whole First Act of the M.H.J. structure. The stubbornness of Pinocchio made him go faraway from home thus counting time and age for it. The concept of Instantaneity was very well applied as a consequence for all bad doings Pinocchio conducted in the narrative.

None of the Pinocchio's punishments were postponed. Instead, they were immediately charged from him and put in action by the villains of the story such as the Gorilla Judge, the Fox and the Cat, the Green Fisherman and the terrible Little Man. These villains played a special negative function through Pinocchio's emotional shifts. Thereby, the concept of Instantaneity was dealt negatively as a punishment for bad doings. Be it good or bad, what matters for our study is only the treatment and application for the formation of such conceptual values.

5.1.5.1.. The Adventures of Pinocchio



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

Regardless of the original story version of the book, its cinematographic adaptation did not mention many magical aspects for Pinocchio's birth. In other words, the piece of talking wood found by Master Cherry and given to Geppeto was not mentioned as being enchanted or magical event for Pinocchio's existence. Aside from that, the context was also changed. Pinocchio was born rich instead of poor; his context was furnished by different toys; besides, no struggle for food was showed. Geppeto, also changed his character description for a studious man concerned about the time. The only poor character belonging to Pinocchio's Ordinary World was assumed for the Talking Cricket (Jiminy) who was turned into a rich gentleman as a reward for being Pinocchio's conscience. The story is narrated in the first person omniscient by the Talking Cricket (Jiminy).

Thus, the duration for stage 1 in the narrative is (1: 11: 39). That is why this represents the largest in the movie. It is divided in two moments in the plot. The first moments is comprehended from the presentation of the main archetypal characters until Pinocchio's entrance in the third act. So, for this stage many breakups needed to be introduced for the plot could be able to compress the whole adapted story from its original books version into a 88-minutes-length movie. Therefore, Pinocchio in the first moment of the (stage 1) was shown at his

neighbourhood in his hometown which goes from the frame 1 until 17 which took (0: 28: 27) in the narrative (cfr. Appendix 15).

The second moment in the Ordinary World of Pinocchio is marked as he trespasses his neighborhood borders, and goes to the Pleasure Island which happened from (0: 56: 55) to (1:09: 03) (Appendix 15, frame 27 to 33). Even though Pinocchio had faced his test and consequently met his allies and enemies in the Second Act, he was not yet introduced to a different context of his reality. Thereby, only after he jumped into the sea water for rescuing Geppeto that Pinocchio at last finds his Special World. So, all habitants were different from everything Pinocchio ever had seen before, even the gravity was different too. So that is why Pinocchio got so amazed and surprised as he gets into the water world (cfr. Appendix 15, frame 34 and 35).

Stage 2

The Call to Adventure

Differently from the original version of the book, the stage 2 in movie was marked by a type of **celestial call**. As Geppeto says his pray and makes his wish to the bright star on the sky, he calls the magical participation of the fairy whom will give officially to Pinocchio his call to adventure which happened from (0: 13: 16) to (0:16:12) (cfr. frame 4, 5 and 6, Appendix 15) The call of Adventure consisted of making Pinocchio understand the differences between concepts: right and wrong, good and bad and so on. As a result, he would be transformed permanently in a real boy.

Stage 3

The Refusal of the Call

- It represents a fragmented stage which showed its influence in the Pinocchio's conduct characteristics in the Act 1 & 2. In the first act Pinocchio's purity was stolen as the fox eats the apple given by Geppeto. So, as the fox eats it as a token of seduction and persuasion, Pinocchio visually accepted to go with the villains to the theater, and consequently disobeys his father Geppeto who believed Pinocchio had gone to the School (cfr. frame 7, Appendix 15).

- The next refusal of the call occurs in the Act 2 when Pinocchio lies to the Fairy and as a punishment he gets his nose enlarged (cfr. frame 8, Appendix 15).
- The other refusal was when released from the cage, Pinocchio is persuaded again by the villains (the Cat and the Fox) to go with them to the Pleasure Island (cfr. Appendix 15, frame 9).
- Ultimately, Pinocchio refuses his call as he tries all bad and prohibited things in the Pleasure Island in the companion of Lampwick and the other children (cfr. Appendix 15, frame 10, 11).

Therefore, for this stage the time in the narrative is fragmented, for this was not considered to counted in the narrative. Only the moments in which the Hero transgresses his call and assumes a reluctant characteristic was taken in consideration. Thus, in the narrative of the movie, Pinocchio refuses four times his call to adventure.

Stage 4 **The Meeting with the Mentor**

This stage is the shortest one in the narrative of the movie which happens right after Pinocchio's call to the adventure. So, to illustrate this passage in the story, the Talking Cricket irritated with Pinocchio's naiveness decides to be Pinocchio's conscience. As result, he is turned in to an official guider for Pinocchio's development in the narrative. The precise time marked for the stage 4 counts from (0:07: 23) to (0: 18: 06) (cfr. Appendix 15, frame 12, 13, 14).

Stage 5 **Crossing of the Threshold**

The stage 5 is marked for presenting three moments in the narrative of the first act. The first moment begins when Pinocchio is first introduced to his neighbourhood by Geppeto. The physical dimension of the house door, which appears right behind Pinocchio, shows Pinocchio from an open-camera angle. Thus, with this technique the plot could mark precisely the frontiers of his two Ordinary Contexts (Geppeto's house and the neighbourhood) which took from (0:27:43) to (0:28:27) (cfr. Appendix 11, frame 15, 16, 17). After receiving the apple from Geppeto (cfr.

Appendix 15, frame 16, 17), Pinocchio went on into his new context which marked the end of the first act and beginning of the second which started at (0:30:44).

The second moment for the stage 5 happens as Pinocchio accepts to embark with the other children and Lampwick to the Pleasure Island. Thus, with that Pinocchio's second ordinary contextual frontier is transpassed for which shows the ship sailing along the sea towards the cave in the rock (cfr. Appendix 15, frame 27, 28). After that, in the following sequences of the second threshold, the second ordinary context presents the Pleasure Island from inside (cfr. Appendix 15, frame 29).

The last threshold for the ordinary context of Pinocchio is shown as Pinocchio and Jiminy receive a magic letter from the brightfull dove (cfr. Appendix 15, frame 30, 31). Thus, the crucial moment for the third threshold is marked by the high cliff leading to the sea. Up to this moment the narrative time is marked by (1:09:03) (cfr. Appendix 11, frame 32). That corresponded simultaneously to the ending of the Ordinary World of Pinocchio. Thus, from that the adventure occurs in the special world (cfr. Appendix 15, frame 33, 34).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enimies

After the story have gotten at this stage, the second act begins to present the conflicts of the adventure, the enemies and the allies. Pinocchio had in movie version only the Talking Cricket (Jiminy) and the Fairy as his allies (cfr. Appendix 15, frame 21, 22, 23). Pinococchio's tests were to prove his braveness, trustworthiness, and willness in keeping on his journey (cfr. Appendix 15, frame 18, 19, 20). The enemies were Stromboli (Fire eater), the Fox and the Cat, Mr. John Honest (Little Man), and Mostro (the Dogfish) (cfr. Appendix 15, frame 24, 25, 26).

Stage 7

The Approach

This stage is shown very quickly for which was used the combination of some special sound effect with the camera moment closing up until the appearance of bubbles for the

Monstro's mouth. The scenario was dark and mysterious, causing a very intimidating context for the audiences (cfr. Appendix 15, 35, 36). The stage 7 worked out only to present the audience the danger and the big challenge Pinocchio needed to pass through in order to find his father Geppeto in the belly of the whale.

Stage 8 **The Ordeal**

For this stage the narrative time marked from (1:16:29) to (1:16:43) which corresponded to the first instants Pinocchio had immediate contact with his biggest enemy, until the moment Pinocchio is swallowed up by the big whale (Monstro) (cfr. Appendix 15, frame 37, 38, 39, 40, 41, 42).

Stage 9 **The Reward**

The greatest reward Pinocchio received after he assumed his call to adventure in the act three was to find Geppeto alive. After he had done that, Pinocchio could finally rejoin his full energy in the story, because he definitely had turned himself into someone brave and honest. So receives a welcome hug from Geppeto and Figaro (the little pet) as a token of gratitude for Pinocchio had come for their rescue. The stage 9 thus in the narrative happened from (1:17:32) to (1:17:40) (cfr. Appendix 15, frame 43, 44, 45).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

The sequences which marked the beginning the act three starts off as Monstro's mouth opens out in his attempt to sneeze because of the smoke provoked by Pinocchio and Geppeto inside its belly. The road back was a very enthralling moments in the movie. For showing thus Pinocchio's heroism and leadership sense, the narrative could catch upon with some important intuitive concepts as Pinocchio assumes the command of what had to be done for the sake of their lives; for this the principle of self-awareness was activated in full pontency by the narrative (cfr. Appendix 15, fame 46, 47, 48, 49).

Stage 11

The Resurrection

In the stage 11 two types of resurrection is shown. The first one was done by Geppeto when he is saved by Pinocchio and taken to the shore. For the initials seconds for the stage 11 Geppeto starts to recover his consciencess and notices that Pinocchio was missing. Then, the Talking Cricket came up shouting out for Pinocchio. So during this few seconds, the suspense was set out which caused sensation of expectation for the Pinocchio's life status. Therefore as the climax of the moment came over, then Pinocchio was shown layd with his face down into the water showing no movement reflex. That was thus a death experience for Pinocchio which was even more emphasized as the image faded in black and cut the sequence back to Geppeto's house. For this first moments of Pinocchio's apparent death happened from (1:23:40) to (1:24:24) (cfr. Appendix 15, frame 50, 51, 52).

In the following moment of the stage 11, Pinocchio was shown settled in the bed with his body spread and with his eyes closed while Geppeto, the Talking Cricket (Jiminy), Cleo, and Figaro turn up the sadness atmosphere for the Pinocchio's mourning. All of sudden, the light surround Pinocchio had become brighter and brighter until the fairy's voice came over making thus Pinocchio come back to life already turned into a human boy. That was a reward for he had acquainted his lesson. Thus, after that Pinocchio sat down in bed announcing his coming back to Geppeto. For the resurrection moment of Pinocchio the narrative time happened from (1:24:33) to (1:24:57) (cfr. Appendix 15, frame 53, 54, 55).

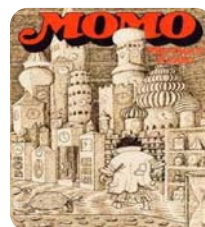
Stage 12

The Return with the Elixir

The stage 12 started with the incredible gift of life given to Pinocchio by the fairy. The whole house went on party, singing and dancing to celebrate Pinocchio's resurrection. So, that contagious happy atmosphere in the house was the elixir brought for Pinocchio and shared with all in the house. After that the story ends showing the bright start sparkling in sky until the last frame with the Walt Disney production signature. For the stage 12 the narrative time took from (1:25:07) to (1:27:28) (cfr. Appendix 15, frame 56, 57, 58, 59).

5.1.6. **Momo**

(Michel Ende)



Accordingly, the sixth material analyzed was the classical children novel: **Momo** written by the well known German author Michel Ende in 1973. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from December 10th, 2010 until January 9th, 2011.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 6).

The M.H.J. structure starts off by presenting the hero (Momo). The narrator point of view was omniscient indirect in the novel. The story tells us about the journey of a homeless girl who had the incredible power of listening people's problem. Momo appears in the narrative without a previous explanation about her past or reason why she came to be a homeless person. The story begins linearly in her Ordinary World and develops itself non-linearly from the middle of the Second Act up to the Third. The main concept treated by the narrative of the story is about the time for which today's modern society spend on business rather than self-development. Apart from that, it also makes a criticism about the ambitious and homogenized style of life people take in order to conform themselves into the economical system. The story is told within only 3 chapters with 213 pages length altogether. It seems that the story of the novel respect the three Acts of the structures of the M.H.J. in the narrative.

The analysis found in the framework 1 showed for every chapter of the novel there were their correlative stages within the specific acts of the journey. It means that chapters were equivalent to Acts. In other words, the chapter 1 was, for instance, responsible for the initials stages of the hero (5 altogether); the chapter 2 for the middle (4 altogether); the chapter 3 for the ending stages of the story (3 altogether).

As a result, for the chapter 1 were counted 47 pages altogether which the Ordinary World (stage 1) were activated from page 3 to 34; the Call to Adventure (stage 2) from 3 to 10; the Refusal of the Call (stage 3) from 10 to 17; the Meeting with the Mentor (stage 4) from 27 to 34; the Crossing of the Threshold (stage 5) from 34 to 47 (cfr. Appendix 6, framework 1).

For the chapter 2 were counted 75 pages. The stage 6 (Tests, Allies and Enemies) was activated from page 47 to 122; stage 7 (the Approach) from 47 to 83; the stage 8 (the Ordeal) from 83 to 94; the stage 9 (the Reward) from 103 to 122 (cfr. Appendix 6, framework 1).

Ultimately for the chapter 3 were counted 73 pages. The stage 10 (The Road Back) was activated from the page 143 to 216; the stage 11 (The Resurrection) from 143 to 178; the stage 12 (The Return with the Elixir) from 200 to 216 (cfr. Appendix 6, framework 1).

Therefore, the journey in Momo's narrative was balanced and strategically arranged within three simple acts which had almost the same amount of pages. As a conclusion is possible to affirm that narrative mixed linear with non-linear textuality which opened out many possibilities of approaches for the construction of meanings from back to forth.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 6)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 86.3% (cfr. Appendix 6, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages. On the other hand, for the Secondary Elements was missing the full incidence in (1B, 6B,) specially in the stages of the first act. For the Pictorial Elements, in turn, was missing full participation in (3C, 4C) specially in the stages of the second and third acts (cfr. Appendix 6, framework 2, table of analysis 1).

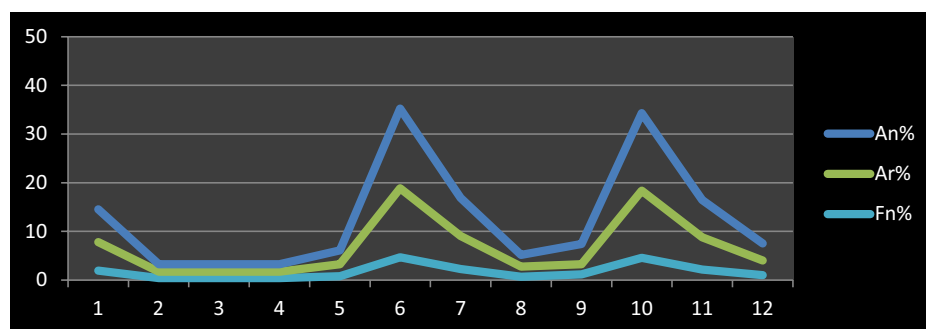
To which regards the Secondary Elements, all 9 concepts were found in leveled status of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from (10.4 to 10.7). The exception were found 1B (10.1), 6B (9.58). For the Pictorial Elements numbers also remained stable (10.4 to 10.7) with only the exceptions in 3C (9.91) and 4C (9.58) (cfr. Appendix 6, framework 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 6)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Momo's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 52 pages of the book; then artificialistic values: 45 pages; and for the finalistic values: 15 pages. The sum of all values marked 112 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 6, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book which concerned exclusively the story "Momo" (213 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage, which had the majority number of pages in the books was the stage 1 (31 pages) or 15% of participation in the narrative; the stage 6 (75 pages) or 35% of participation in the narrative; the stage 10 73 pages) or 34% of participation in the narrative (cfr. Appendix 6, table of analysis 2). Concerning the stages of the first act, the lack of magical concepts interfered quite significantly for the referential problem identified in the narrative later on in the analyses as it is shown by the graphic 1.



Graphic 1 – cfr. Appendix 6.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

Similarly to the regular children's narrative, Momo's journey initially presented her Ordinary World which did not contrast much from the Special World. It seems that instead of transferring herself from one world to the other, Momo feels the change taking place without a physical transportation. Thus, both the Ordinary and Special World conflicted in the same context and physical space. Such characteristic is very important for the setting up of a magical realistic contextualization in the novel of Momo which thus represents a good sample for children's magical realism regarding as such.

As we mention the stage for which were accused referential problems in the First Act (stages 3, 5), it is possible to affirm that the lack of magical concepts in such stages assumed the main cause for the referential problems found. The stage 3 as well as the stage 5 presented much insignificant values for their magical conceptualization process in children's intuitive age group. Consequently, it affected the ages 4½ and 5 years old (cfr. appendix 6, framework 3, Graphic 2). The stage 3 presented a **Leveled** (C.C.C.), meanwhile the stage 5 presented an **Unleveled** (C.C.C.) in the narrative. Therefore, for none of the ages mentioned before should correspond to the normal C.C.C. expected for the narrative, thus both problematic ages accused were interchanged in which stage 3 assumed the competency of the stage 5 and vice-versa (cfr. Appendix 6. Framework 3, table of analysis 3).

Concerning the stage of Second Act, only the stage 6 presented an Unleveled C.C.C. and 7, 8, 9 presented an **Expansive** (C.C.C.). To which affect the referential problems is possible to affirm that they did not have much to do with the lack of magical concept, but otherwise for the brutal contrast in which did not let children mark their own magical context in the narrative. This lack of possibility is claimed to be the main cause for such referential problem in the Act 2. Thus, the ages affected were 7½ of years old in the stages 6, 7 and 8 years old in the stages 8 and 9. (cfr. Appendix 6, framework 3, table of analysis 3, and Graphic 2)

As just as the Second Act, the Third Act presented the same kind of referential problem, however, in different ages and through different (C.C.C.). Therefore, it presented an Expansive conduct in the stages 10 and 11 and in the stage 12 presented a Reserved (C.C.C.). The child's

ages affected were of 8 years old in the three stages of the third act (cfr. Appendix 6, framework 3, table of analysis 3, and Graphic 2).

The C.C.C. in the narrative presented a status E.U.R.L. which was scored 75% for its intuitive age participation in the narrative. Regarding the referential problem identified in the narrative is also possible to affirm that **nine** specific problems were identified by the M.H.J. which affected the stages 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 (cfr. Appendix 6, Framework 3, table of analysis 3).

Thus, the referential problems in the narrative of the novel Momo remained Expansive throughout the majority of the M.H.J. stages, specially, in the second act in which had the majority of the pages of the novel. The dearth of magical concepts in stage 3 and 5 resulted in a **non-stability** in the following stages of the act 2 and 3. The major cause for it was due to Momo's quite a few expressions, inasmuch as the lack of actuation in terms of dialogue made such a problem acquire instability along with the text, causing thus almost no social reference to be measured throughout Momo's state of mind and dialogues. As such, an unbalanced condition caused deviation in the performance of the hero towards her apotheosis; ultimately, the brutal change in terms of conceptualization made a narrative become rather rational than intuitive in the last stages of the journey.

Thus, by explaining the developmental evolution of hero in the narrative, it is possible to affirm that Momo started off her journey being Positive in the majority of stages. The two exception were identified in the stage 6 and 7 in which both of them showed Momo with a Negative state of mind (cfr. Appendix 6, framework 3, table of analysis 4).

In turn, the participation of the archetypal characters influenced a lot the narrative to keep up Momo development in a balanced condition in terms of state of mind. Furthermore, the archetypal character of the Mentor (Beppo and Guido) from the second act and on, as well as the Herald (Cassiopeia) along with all stages of the journey helped Momo's psychological development in narrative (cfr. Appendix 6, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found

were located along the stages of the journey which altogether summed 4 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 3 (The Refusal of the Call)

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stages 5 (The Meeting with the Mentor)

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies)

- Child's age affected: 7½ (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem: at the stage 7 (The Approach)

- Child's ages affected 7½ (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

5th Referential Problem: at the stage 8 (The Ordeal)

- Child's ages affected 8 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

6th Referential Problem: at the stage 9 (The Reward);

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

7th Referential Problem: at the stage 10 (The Road Back).

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

8th Referential Problem: at the stage 11 (The Resurrection).

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

9th Referential Problem: at the stage 12 (The Return with the Elixir).

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic (3.1.) is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation which is missing in the developmental narrative line of the novel *Momo*. Accordingly, Momo's 9 referential problems have their indices of occurrence in stage 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 (cfr. Appendix 6, framework 3, Graphic 3.1.).

For the stages 3, 5, 7, 8 Momo is presented mainly with a Positive state of mind. For such stages the Pragmatic Relation (SR) or Substitution Relation is presented with only its replaceable part stressed in 50.5%. Accordingly, in the stages 9 and 10 Momo was affected by an Objective Relation problem (OR) which stressed only its Perceptual part in 46.5%. The stages 11 and 12 presented a Conjunctive Relation problem (CR) which stressed only its discontinuous part in 50.5%. Ultimately the stage 6 was the only one to present a (CDM) problem which stressed only its Conduct Reflex part in 46.5% (cfr. Appendix 6, framework 3, table of analysis 4).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages. For instance, the stages 3, 5, 7, 8 showed a **Substitution Relation** problem which stressed its Replaceable part presented a lack of (BG) and (BA) in the stage 3 and 5. For the stages 7 and 8 accordingly was missing only (SO).

The stages (9, 10) for which were accused an Objective Relation problem (OR) presented a lack of (BA) in the stage 9 and lack of (SO) in the stage 10. The stages 11 and 12 which presented a Conjunctive Relation (CR) problem a lack of (SO) in both stages was identified. Only the stage 6, which was isolated from the other problematic stages, presented a CDM problem showing a lack of (SO) (cfr. Appendix 6, Framework 3, table of analysis 6 and Graphic 5).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify a full treatment for the basic children's concepts within the intuitive age by the narrative of the novel in the book for which was scored 100% . The only missing concept was the Sexual Relation from the conceptual group 3 (Personality and Sex). Nonetheless, that did not affect the overall counting for the full treatment of the basic intuitive concepts in the narrative of the story (cfr. Appendix 6, framework 4).

5.1.6.1. **Momo: and the Men in Grey / (Momo: una aventura a contrareloj) *Spanish version***



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1
The Ordinary World

Momo started out her journey getting into the city, where she had her first contact with the street sweeper Beppo. The city was green, but once in awhile it turned into grey because of the **Men in Grey**'s cigar smoke. The other ordinary context of the first stage was the old anti-theater in which Momo had been sleeping. The Ordinary World of Momo was based on a playful routine along with a lot of imaginative games and songs (cfr. Appendix 16, fame 1, 2, 3).

Stage 2
The Call to Adventure

The call to adventure begins as the little sparkling, lighted bubbles started coming down from the sky meantime Momo was sleeping. That made her wake up and follow them until she was taken up in the air. This passage had a lot to do with the magical realistic conceptualization, because it took place in the ordinary context under such a fashion that no difference between reality and dream could be noticed. The reason for it is due to natural sense of combination between supernatural and the natural, as though they were the same thing treated by the sotry in the narrative (cfr. Appendix 16, frame 4, 5, 6).

Stage 3 **The Refusal of the Call**

This stage was almost considered omitted by our analyses, because Momo did not make any sort of drastic reluctance in accepting her call in the previous stage. The only reason why it was considered by our analysis was because of the type of emotional reaction Momo presented at her first meeting with the villains made her fear one of the Men in Grey. Such villain was thus an agent who went to offer Momo new toys to work as new friends for her. Although the refusal of the call could be established at the specific momentum, only after he had finished his persuadable speech that in fact Momo could however shown some disregard toward which the Man in Grey agent was speaking about. The kind of fear she felt was something apparent, which does not necessarily have to do with a non-acceptance of the call, but just a slight pause in the narrative. Therefore it made Momo second guess in the view of the audience and that is something in children's conduct in the intuitive age group, because when they are exposed to new concepts, which are full inadequacies for their age group, they tend to stop emitting intuitive answers for the amount of ideological elements surrounding an adult's discourse (cfr. Appendix 16, frame 7, 8).

Stage 4 **The Meeting with the Mentor**

The meeting with the mentor happened immediately as Momo reached the Special World in the second act. Thus, this breakup in the journey worked to provide Momo as well as the audience with some intuitive concepts used in the narrative. It worked also to clarify who the Men in Grey in fact were. The Mentor was the elderly professor Secundus Minutus Hora; a wise old man who had the control of the time. Therefore, because such sequence in the movie had so much to do with the ancient religious sense of time and creation, this stage could identify five main children magical concepts: The Celestial Creation, Time and Age, Wisdom (self-awareness), and Protection (cfr. Appendix 16, frame 9, 10, 11).

Stage 5

Crossing of the Threshold

The stage 5 was replaced for the stage 4. For the latter happened a little earlier than the first in non-linear style, the entrance into the professor Secundus Minutus Hora's house was, thus, the main scene which showed dealt the crossing of the threshold in a high level of mythological elements activated in narrative. Therefore, the symbolic comparison with the Celestial Heaven made such momentum in the story acquire a strong religious sense for which the old figure of the father God was replaced for the professor whom was responsible for controlling the time. Thereby, the crossing of the a celestial threshold meant to be a perfect metaphor for three important realistic concepts coalesced with the magical ones: The Telluric and Human Unity, Cosmovision, and The Mystic Notion of Causality (cfr. Appendix 16, frame 12, 13, 14).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enemies

The tests which Momo needed to go through were to set the citizens free from the dominance of the evil Men in Grey. As such, Momo needed to show not just she was noble, but also that she would not fall in the sweet-talk of the Men in Grey as they should persuade her for joining them in their permissive plot (cfr. Appendix 16, frame 15, 16, 17).

The allies Momo had were basically the Professor, Cassiopeia (the Turtle), and Beppo. The other children during such a stage were cooperating with the villains, for they also were persuaded by the Men in Grey as just as the rest of the city was either (cfr. Appendix 16, frame 18, 19, 20). The enemies, in its turn, were only one main group: the Men in Grey (cfr. Appendix 16, frame 21, 22, 23).

Stage 7 **The Approach**

For the villains had the power to travel everywhere almost instantly, they promoted the approach. So, instead of going until the secret place of the villains, the narrative created a means to bring the mysterious and secret place up to the hero. The “big-shot” among the Men in Grey came about and offered a proposition to Momo, which was denied immediately by the hero. After that, Momo decided to break into the secret place of the villains. Our analyses, nonetheless, aside from this chronological incident in the narrative, could also make an important approach to the psychological social system surrounding Momo’s city (cfr. Appendix 16, frame 24, 25, 26).

Stage 8 **The Ordeal**

The ordeal happened inside of the Men in Grey’s building. For this stage Momo had to fight against all the Villains to protect the Flower Hour (cfr. Appendix 16, frame 27, 28, 29).

Stage 9 **The Reward**

This stage happened in two different moments in the narrative. the first took place after the liberation of the people from the dominance of the Men in Grey; moments ahead Momo finds Beppo and receives from him a hug (1:10:29). The other moment happened when Momo was dancing with her beloved friend who she was flirting with in the story (1:12:00). The connection between different time of the reward was the unity of the time which in one hand there was the figure of Beppo who could be understood as being her father; and on the other hand there was the boy who responded for the figure of her future lover (cfr. Appendix 16, frame 30, 31).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

This stage was marked by the bright magic path, which guided the road back out of the Time Bank building of the villains (cfr. Appendix 16, frame 32, 33, 34).

Stage 11 **The Resurrection**

The resurrection happened when Momo miraculously got down from the sky evolved by the bright tube path. Such entrance had very much to do with the religious way of presenting the resurrection as a luminous phenomenon similarly to which some religious description affirm to exist for the return of the spirit to the earth. Aside from that, the offspring of the new city was identify by the flowers flourishing in the foreground part of the movie (cfr. Appendix 16, frame 35, 36, 37).

Stage 12 **The Return with the Elixir**

The main concepts treated by the stage 12 had to with the healing of the destroyed land. As such, the type of presentation for this stage means to be one of the most classical ones, because that is which make the understanding of the journey become clearly justified for the audience. The, sacrifice of the hero in the name of the collectivity is what indeed make the journey become even more noble into the audience's reception, specially, if they are children in the intuitive age group (Appendix 16, fame 38). The second concept extracted from the this stage was the sense of development which showed the combination between the nature and city in a happy condition (cfr. Appendix 16, frame 39). The last conception treated was the Social Integration of the foreign people into the new cosmopolitan style of life of the modern city. The happy ending of the story was more than never a critique of what does not exist at all. The apotheosis of Momo is something that we cannot describe for certain whether or not she was just dreaming of . Perhaps, both at once as it is in all magical realistic stories (cfr. Appendix 16, frame 40).

5.1.7. **Reinações de Narizinho**

(Monteiro Lobato)



Accordingly, the seventh material analyzed was the classical children novel: *Reinações de Narizinho* written by the well known Brazilian author Monteiro Lobato in 1921. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from January 10th, 2011 until February 9th, 2011.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 7).

The M.H.J. structure starts off by presenting the context in which the hero (Narizinho) lived. The Ordinary World was thus introduced to the reader before the hero. Such ordinary context was based on a Brazilian rural environment. The narrator point of view was omniscient direct in the novel. The story tells us a about the journey of a 7-years-old Brazilian girl who spent most of her time life in her imaginary world. Thus, her adventures was a mixed of reality and magic events for which talking animals, talking dolls, many other supernatural events took place in the little farm Narizinho's grandmother owned in the country side part of Brazil.

The story begins linearly in her Ordinary World and keep moving forward in the same style. The main concept treated by the narrative of the story is about imaginative talent of a little girl in creating wonderful stories. The story is told within 164 pages if only 3 main chapters altogether. It seems that the story of the novel respect the three Acts identified by the M.H.J. structure in the narrative.

For instance, the chapter 1 was responsible for the initials stages of the hero (five stages); the chapter 2 for the middle (four stages); the chapter 3 for the ending stages of the story (three stages).

As a result, for the stage 1 (the Ordinary World) were activated from page 7 to 9; the Call to Adventure (stage 2) from 8 to 9; the Refusal of the Call (stage 3) from 10 to 13; the Meeting with the Mentor (stage 4) from 10 to 13; the Crossing of the Threshold (stage 5) from 8 to 9 (cfr. Appendix 7, framework 1).

For the chapter 2 the stage 6 (Tests, Allies and Enemies) was activates from page 8 to 18; stage 7 (the Approach) from 12 to 18; the stage 8 (the Ordeal) from 14 to 19; the stage 9 (the Reward) from 18 to 20 (cfr. Appendix 7, framework 1).

Ultimately for the chapter 3 the stage 10 (The Road Back) was activated from the page 19 to 20; the stage 11 (The Resurrection) in the page 20; the stage 12 (The Return with the Elixir) in the page 20 (cfr. Appendix 7, framework 1).

Therefore, the journey of Narizinho was balanced and strategically arranged within three simple acts which had almost the same amount of pages. As a conclusion is possible to affirm that the narrative used only a linear style making possible, thus, the direct identification firstly with the context, then with the hero.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 7)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 89% (cfr. Appendix 7, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages. On the other hand, for the Secondary Elements was missing the full incidence in (6B,) specially, in the stages of the first and second act. For the Pictorial Elements, in turn, all magical realistic conceptions were fully activated in all stages (cfr. Appendix 7, framework 2, table of analysis 1).

To which regards the Secondary Elements, all 9 concepts were found in a leveled status of incidence. Numbers remained leveled varying slightly from (10.7 to 11). the exception were found 6B (9.6) which was the lowest mark found in the narrative (cfr. Appendix 7, framework 2, table of analysis 1).

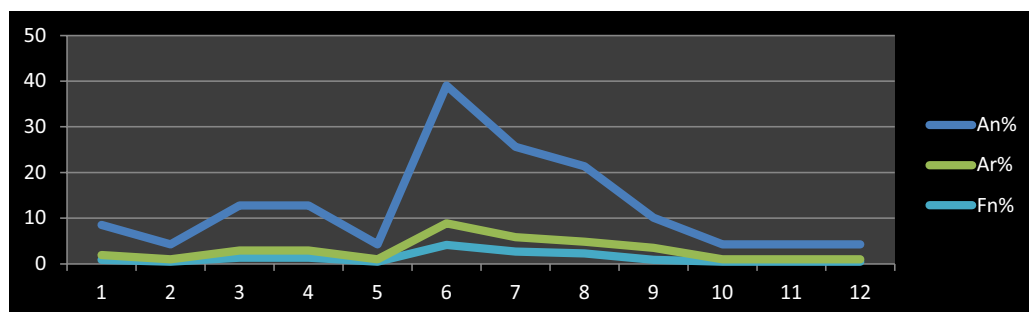
Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 7)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Narizinho's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 95 pages of the book; then artificialistic values: 15 pages; and for the finalistic values: 13 pages. The sum of all values marked 123 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 7, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book concerning exclusively the story "Reinações de Narizinho" (164 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage which had the majority number of pages in the books was the stage 1 (14 pages) or 8.5% of participation in the narrative; the stage 3 and 4 (21 pages) or 13% of participation in the narrative; the stage 6 (64 pages) or 39% of participation in the narrative which was the highest; stage 7 (42 pages) or 26% of participation; the stage 8 (21 pages) or 21% of participation and stage 9 (14 pages) or 8.5% of participation (cfr. Appendix 7, table of analysis 2).

Concerning the stages of the first act, the lack of magical concepts interfered quite significantly for the referential problem identified in the narrative later on in the analyses as it is shown by the graphic 1 bellow:



Graphic 1 – cfr. Appendix 7.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

Similarly to the regular children's narrative, Narizinho's journey initially presented herself already settled in the Ordinary World. Despite the common children's magical realism novels in which the hero attains at a special context without missing the main characteristics of his/her ordinary world, the narrative of "Reinações de Narizinho" is much likely to be connected with the fantastic genre rather than with the proper Magical Realism regarding this aspect. However, the other elements of inscription of the Magical Realism make greater importance for such narrative to be considered as magical realistic, for it offers a great penetration to a type of fictional world which follows the rules of the "real" world (the factual world). Ultimately, the imaginary game played by Narizinho is to mark her presence in two different contexts; inasmuch as that each of them respects a common rule from the factual world. As a conclusion, the connection between the imaginary world and reality was possible thanks to the linkage rules for the pact of reading offered for the narrative of the story.

The narrative relatively did not present many communicative problems despite the fact that it could be confused with a fantastic genre. The amount of problem summed up only 3 located in the stages 1, 2, 3. Curiously, the only few problems presented by the narrative were connected with the presentation and acceptance of the adventure for the hero's journey development. Accordingly, such initial momentum in the narrative had to do with the kind of contextualization and its adaptation to the general rules of the factual world. The C.C.C. type presented was E.R.U.L. which scored 94.8% for its characterization (cfr. Appendix 7, framework 3, table of analysis 3).

For the first problematic stage 1 (Ordinary World), the hero presented herself with an **Unleveled** C.C.C. whereas in the following problematic stages 2 (The Call to Adventure) and 3 (Refusal of the Call) she presented herself with an Expansive C.C.C. in the narrative (cfr. Appendix 7, framework 3, table of analysis 3).

In overall, the referential problems in the narrative of the novel *Reinações de Narizinho* remained Expansive throughout the majority of the M.H.J. stages, specially, in the first and second act which had the majority of the pages of the novel. The dearth of magical concepts in the stage 1, 2, 3 to which concerns the participation of Artificialism and Finalism had a special cause for the appearance of the problem. For the **animistic values** surplused highly the other magical values in such stages, so the referential problem surrounded the type of referential context was to be used. The absence of the other magical concepts in comparison with the high values of animism thus made the identification with hero and with her context more difficult for children within the intuitive age. That is true, because aside from Animistic values, that is, equivalent to (**what**) which reveals thus the means that the narrative uses to express its special codes of accessibility into the unconsciousness of children's communicative process. By the same token, children's intuitive age group also need to be introduced to (**why**) Finalism as well as to (**how**) Artificialism; without mentioning the urge for a coherent contextualization, specially, in the set-up of the Ordinary World and thus the presentation of the Hero.

Thus, by explaining the developmental evolution of hero in the narrative, it is possible to affirm that Narizinho started out her journey by being Neutral in all stages of the act 1. Then she became Negative in the stages 6, 7, 8, and then Positive from 9 to 12 (cfr, Appendix 7, framework 3, table of analysis 4). In turn, the participation of the archetypal characters influenced a lot the narrative to keep up Narizinho development in an Expansive condition in terms of state of mind, specially, her Mentors (Dona: Aranha), (Dona Benta) (Tia Nastacia) e (Visconde de Sabugosa) (cfr, Appendix 7, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found were located along the stages of the journey, which altogether summed 3 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 1 (The Ordinary World)

- Child's ages affected: 4½ (cfr. Appendix 7, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 2 (The Call of Adventure)

- Child's ages affected: 5½ (cfr. Appendix 7, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 3 (The Refusal of the Call)

- Child's age affected: 5½ (cfr. Appendix 7, framework 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic (3.1.) is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation which was missing in the developmental narrative line of the novel *Reinações de Narizinho*. Accordingly, Narizinho's **three referential problems** have their indices of occurrence in stage 1, 2, 3 (cfr. Appendix 7, framework 3, Graphic 3.1.).

For the problematic stages Narizinho is presented mainly with a Neutral state of mind. As such, the Pragmatic Relation (CR) or Conjunctive Relation is presented with only its Continuous part stressed in the stage 1 and 2 in 51%. In the stage 3 the stress is made in the Discontinuous part in 46% (cfr. Appendix 7, framework 3, table of analysis 5).

Emotions Types (Framework 3)

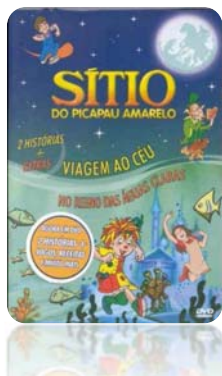
To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions which were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages. For instance, the stages 1, 2, 3 showed a **Conjunctive Relation** problem stressed in its continuous part in particular in the stages 1 and 2 presented a lack of (BA) and (SO) in the stage 1 and (BG) and in the stage 2. To which concerns the stage 3,

the referential problem presented a lack of (BA) and (SO) (cfr. Appendix 7, framework 3, table of analysis 6).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was possible to identify a full treatment for the basic children's concepts within the intuitive age for which was scored 100% . The only missing concept was the Celestial Creation from the conceptual group 5 (Philosophy and Religious Sense). Nonetheless, that did not affect the overall counting for the full treatment of the basic intuitive concepts in the narrative of the story (cfr. Appendix 7, framework 4).

5.1.7.1. Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

The Ordinary World of Narizinho took place in the “Sítio do Pica-Pau Amarelo” (*The Small Farm of the Yellow WoodPecker*). The ordinary context of Narizinho was based on a Brazilian rural style of life, which was shot in the movie both indoors and outdoors of the house. Most of the time Narizinho was shown playing outdoors to present the wide dimensions of the farm and the sense of freedom rural people have in comparison with the tiny places of the cities. However, when the scenes were shot indoors, the rustic and elegant scenario of the house was to show that the Ordinary World of Narizinho was healthy and naturally fun though she lived in the farm. Along with the time spent in her ordinary routine, Narizinho used to play in the companion of her own rag-doll, which was given to her as a gift by aunt Nastacia (the black maid) (cfr. Appendix 17, frame 1, 2, 3).

Stage 2 The Call to Adventure

The stage 2 began when Narizinho decides to play toward the river with Emilia (the rag doll) and suddenly decided to take a nap. After that, *Mestre Cascudo* (Master Bug) and the *Príncipe Escamodo* (the Fish Prince) appeared on the top of Narizinho's nose discussing about that strange creature Narizinho's nose was about. For they could not distinguish that Narizinho (the turned up nosed girls) was in fact just a little girl, they began to touch her with a walk stick until she suddenly sneezed and put both of them away hurling off in the air. From such

momentum in the story, two important magical realistic concepts were used to describe the miniaturist world in comparison to the natural hyperbolic tendency for children's intuitive age group. Thus, the acceptance itself of the call happened right when Narizinho and Principe Escamado dialogued in a formal way making thus their world be apart (the miniaturism vs. natural). As a result, the creation of a hyperbolic effect in story was formed (crf. Appendix 17, frame 4, 5, 6).

Stage 3 **The Refusal of the Call**

The stage 3 was omitted in the story due to Narizinho eagerness for adventure. For she did not have a risk task created in the her ordinary world, she did not feared the Call of Adventure, which she accepted without second guessing otherwise.

Stage 4 **The Meeting with the Mentor**

Narizinho's mentor was the Principe Escamado. He also assumed the fuction of the archetypal character of the Herald as he gives to Narizinho the Call of Adventures in the stage 2. For he was the prince and a kind-hearted figure, he explained to Narizinho everything about his kingdom: O Reino das Águas Claras (The Kigdom of the Clear Waters) (cfr. Appendix 17, frame 7, 8, 9).

Stage 5 **Crossing of the Threshold**

The crossing of the threshold had a very similiar presentation as in Pinocchio's. The ultimate border, the separation of realities (worlds), and the leap of faith marked for all of these elements: a final point for the first act toward the beginning of the second. However, the stage 5 Narizinho's adventure had also to do with some other specific concepts different from Pinocchio's. The transgression and the insistant reluctance for accepting the call made the crossing of the threshold of Pinocchio work with an idea of guilty. On the other hand, in Narizinho's crossing, the concepts used were based on "freewill", which made her dicide to follow the Mentor. As a prove of acceptance Narizinho leaped from a high cliff into the water. With that, the act itself made her unite two different worlds into a single one. The miniaturist

world and the hyperbolic one become after thus a unique and insapable world, which followed pretty much either rules from both world simultaneously (cfr. Appendix 17, frame 10, 11, 12).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enimies

The main important mission Narizinho had to accomplish in the Special World was to find a way out to make her doll speak. As such, she needed to face her first enemy: Dona Carochinha (Mrs. Little Cockroach). Aside from that, Narizinho also needed to make Emilia (the doll) to come back to life, after the fight Emilia had against Dona Carochinha. Accordingly, Narizinho was also tested when she needed to come back home and had to decided in between live forever in the special world merried with principe Escamado or come back to her ordinary world in the little farm. So, she decided for the second option, which meant that she accomplished her mission and decided to come back home (cfr. Appendix 17, frame 13, 14, 15).

Regarding exclusively the enemies Narizinho had is possible to mention three: Dona Carochinha (Mrs. Little Cockroach), The Giant Octopus, and Cuca (The evil female Oligator) (cfr. Appendix 17, frame 19, 20, 21).

Stage 7

The Approach

The approach was done throughout the multiple breakups along the narrative. The presentation of the risky and mysterious place in which the Shadow lived had to with a Brazilian popular legend about a secret cavity in the ground that a legendary creature “Cuca” (half human and half crocodile) lived. Once again, the image of a dark cave is presented to the audience as signal of danger and mystery. The presentation of enemy from her shadow profile made the story evoke a primitivist storytelling style, which used the shadows to turn them scarier and more dramatic to the audiences (cfr. Appendix 17, frame 22, 23, 24).

Stage 8 **The Ordeal**

Like all regular narrative, the ordeal was done through the struggle of the hero for achieving something. In the case of Narizinho, her struggle was for defy the constant insult from Dona Carochinha whom first stood against the hero at the very first moment of her presence in the special world. The main concepts thus treated by this stage was the concepts of war, battle and fight. The importance for understanding such concepts are crucial. Children in the intuitive age group need to know how to control their inner energy, to recognize the evilness and harmful situation. The physical fight gave way to a higher sense of defiance, which is the sense of battle and war. Thus, the substitution of such concept in the narrative made Narizinho develop a special conduct as she set free her beloved doll and her other friends from the several dangerous situations of the special world (cfr. Appendix 17, frame 25, 26, 27).

Stage 9 **The Reward**

The reward of Narizinho was represented in her desire in having her doll magically transformed in human. The unexpected event made the story deal with two main primitivist concepts: Flowing and Transformation. Such concepts are responsible for the explanation for the natural phenomena commonly found in the ritual and myths of passage. As such, it was believed that the imaginary and spiritual world could effectively cause changes in the factual physical world. This principle of conduct is very common in children's intuitive age group, as they play imaginary game and pretend with that to evoke such sort of magic power. That is true, because they are actually uttering the physical world, specially, as they use metaphors to restitute the absent object. (cfr. Appendix 17, frame 28, 29, 30).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

The Road Back begins punctually when Narizinho refused get married with Principe Escamodo, then she decides to come back home with her friends. The magic water bubble was

used as a means of transportation to bring them back to the surface again. Such refusal was detected for the conduct Narizinho developed, as she turned her back toward the prince's throne causing thus a huge breakup in the social conventions applied in the special world. The following instant was when she was already settled inside of the bubble moving upwards as a signal of deliverance (cfr. Appendix 17, frame 31, 32, 33).

Stage 11 **The Resurrection**

The stage of the resurrection did not vary from regular children's storytelling style. The principles for which compounded the sequence of this stage in journey of Narizinho followed basically three structures: death experience, the resurrection phenomenon, and the sense of celebration after all. The responsibility for the death experience was transferred to Emilia (The doll). Narizinho (the hero) had only to watch for the doll and make a wish for her doll to come back to life again (cfr. Appendix 17, frame 34, 35, 36).

Stage 12 **The Return with the Elixir**

The return with the elixir basically is the result of all adventures Narizinho and her friends had been in. The meeting with the wise-old-woman while Narizinho as in her way back to the Ordinary World, it worked to show that Narizinho actually lived (experienced) all the adventures she told her grandmother: Dona Benta. The impressive capacity of telling stories made Narizinho look like the narrator of the story (cfr. Appendix 17, frame 37).

5.1.8. Charlie and the Chocolate Factory

(Roald Dahl)



Accordingly, the eighth material analyzed was the classical children novel: *Charlie and the Chocolate Factory* written by the well known British author Roald Dahl in 1964. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from February 10th, 2011 until March 9th, 2011.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 8).

The M.H.J. structure starts off by presenting the context in which the hero (Charlie) lived. The Ordinary World was thus introduced to the reader. The hero's ordinary context was based on an impoverished environment. The contrast of economic classes, the chase for the golden chocolate coupon, the privileges enjoyed by the upper classes are some samples for the kind of ordinary context Charlie was living in.

The story tells us about the journey of a poor boy who loved chocolate bars, but did not have money to afford more than one a year. In a special kind competition which should allow five chocolate coupon finders to enter the wonderful and mysterious Mr. Willy Wonka's chocolate factory. Thus, the story was about the economical difficulties and hard life Charlie and his entire family suffering. The constant contrast with the healthy environment of the other children made the Ordinary World of Charlie become very sad and full of problem. It was all up to him along with his ingenuity and luck to find a way out for those problems to be solved.

The entire story of Charlie and the Chocolate Factory was told within 30 chapters, which had 179 pages length. To which concerns only the Ordinary World stage, the story unfolds itself from the chapter 1 to 12 for which were counted 56 pages altogether (cfr. Appendix 8, framework 1).

Regarding the type of realism used by the narrative of the story in the stage 1, it is possible to affirm that it used a realistic style along the entire first act. The Ordinary World was thus embodied by politics and economical critiques which made the story develop within a serious atmosphere rather than ludic.

The stage 2 (The Call to Adventure) took place in the chapter 5. Thus, the number of pages for it was 3, which was one among the shortest stages in terms of amount of pages. Following that the stage 3 (The Refusal of the Call) happened in the chapter 7 for which were counted 4 pages. The stage 4 (the Meeting with Mentor) happened in the chapters 12 and 13 which had 13 pages altogether. The stage 5 (The Crossing of the Threshold) happened in the chapters 14, 15, 18, 19, 24, 25. The narrative presented one big threshold before Charlie had gotten into the chocolate factory and then many small ones after he got inside of it (cfr. Appendix 8, framework 1).

The small thresholds for which Charlie got through were basically of the same kind which had to do directly with the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies). Therefore, for the stage 6 were counted 14 pages along the narrative which developed itself mainly in the chapter 14, 15, and 16. The stage 7 (The Approach) happened entirely in the chapter 28 which had 6 pages only. The stage 8 (The Ordeal) was found in the chapter 29 and 30 which had 9 pages altogether. From the stage 9 until the stage 12, the narrative concerned within the chapter 30 which had 3 pages altogether (cfr. Appendix 8, framework 8).

The story begins linearly in Charlie's Ordinary World and keep moving forward in the same style. The main concept treated by the narrative of the story is about naiveness and control of the senses.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 8)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concepts average in the narrative for which scored 86.2% (cfr. Appendix 8, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages. The only exception for the primary elements was found in 1A from the stage 10 to 12 which did not assume any participation for the final moments in the narrative (cfr. Appendix 8, table of

analysis 1). Regarding the Secondary Elements, it was missing the full incidence in (1B), (6B), (9B), specially, in the all stages of second and third acts. For the Pictorial Elements, in turn, all magical realistic conceptions were fully activated in all stages (cfr. Appendix 8, framework 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 8)

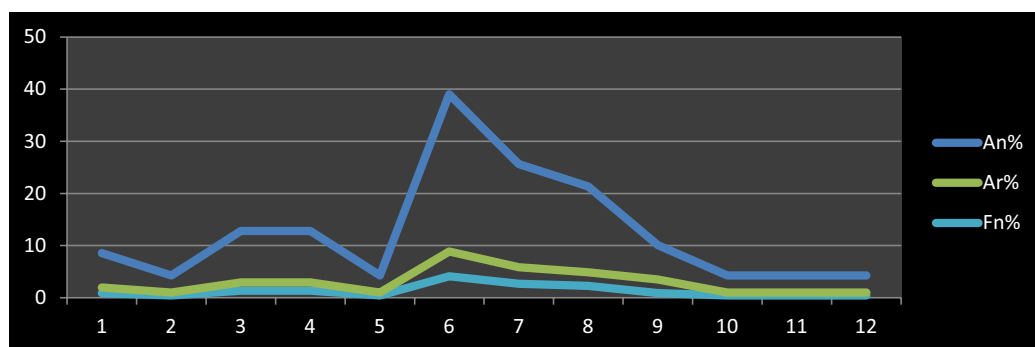
The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Charlie's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 40 pages of the book; then artificialistic values: 20 pages; and for the finalistic values: 15 pages. The sum of all values marked 75 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 8, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages which were divided by the total amount of pages of the book which concerned exclusively the story "*Charlie and the Chocolate Factory*" (179 pages). After that, results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain in separate only the highest and lowest scores, as well as recurrent values, thus the stage which had the majority number of pages in the books was the stage 1 (56 pages) or 31% of participation in the narrative; the stage 4 and 6 (14 pages) or 7.8% of participation in the narrative; the stage 5 (54 pages) or 30% of participation in the narrative (cfr. Appendix 8, table of analysis 2).

Concerning the whole M.H.J. structure is possible to affirm that the lack of Artificialism and Finalism throughout all of the stages caused an insufficient referential identification for the intuitive age group. However, the high level of incidence in terms of Animistic values through the stage of the first and second guaranteed a minimum contextual intuitive reference.

In the third act, when such animistic values decreased its incidence in the narrative, the alignment with the very low artificialistic as well as finalistic values caused an abrupt effect over both the communicative process and over the construction of magical concepts as it is shown by the graphic 1 below:



Graphic 1 – cfr. Appendix 8.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

Like the regular children's narrative, Charlie's journey initially presented his Ordinary World as well as his problem and difficulties to be overcome along his journey. The narrative relatively did not present many communicative problems despite the fact that it could be confused with a fantastic genre. The amount of problem summed up only 3 located in the stages 10, 11, 12. Curiously, the only few problems presented by the narrative were all them connected with the final moral sense in the story which did not use the whole potency of the magical elements for the hero's journey development. Such final momentum in the narrative had to do with the kind of contextualization and its adaptation to the general rules of the factual world. The C.C.C. type presented was R.E.L.U. which scored 58.4% for its characterization (cfr. Appendix 8, framework 3, table of analysis 3).

In the very first problematic stage 10 (The Road Back) as well in the stage 11 (The Resurrection) the hero presented himself with a **Leveled** (C.C.C.), whereas in the following problematic stage 12 (The Return with the Elixir) Charlie presented himself with an **Expansive** C.C.C. in the narrative (cfr. Appendix 8, framework 3, table of analysis 3). Such an abrupt

transformation, in terms of conduct, contributed significantly to the referential problem, specially, as those got together with the lack of magical conceptualization; making thus the problem become even more severe for turning the narrative of the story into a realistic context rather than magical.

Thus, by explaining the developmental evolution of hero in the narrative, it is possible to affirm that Charlie started out his journey by being Positive in the majority of the stages with only three exception which were respectively found in the stage 5, 6, 7 (cfr, Appendix 8, framework 3, table of analysis 4).

In turn, the participation of the archetypal characters influenced a lot the narrative to keep up Charlie's development in a **Reserved** condition in terms of state of mind, specially, his Mentor: Willy Wonka, who did not interfered in terms of positivity in Charlie's state of mind. The Willy Wonka's major influences in Charlie's conduct were made in terms of neutrality, for he did not take any bias for any of the children in the factory. Therefore, Willy Wonka can be classified as a kind of mentor who enjoys the tests for believing that his conviction for the apotheosis of the hero are to be honored without any help (cfr, Appendix 8, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found were located along the stages of the journey, which altogether summed up 3 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 10 (The Road Back)

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 8, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 11 (The Resurrection)

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 8, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 12 (The Return with the Elixir)

- Child's age affected: 5 (cfr. Appendix 8, framework 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic (3.1.) is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of framework 3 regarding specifically the type of Pragmatic Relation which is missing in the developmental narrative line of the novel *Charlie and the Chocolate Factory*. Accordingly, Charlie's **three referential problems** have their indices of occurrence in stage 10, 11, 12 (cfr. Appendix 8, framework 3, Graphic 3.1.).

For the problematic stages Charlie is presented mainly with a Positive state of mind. For such stages the Pragmatic Relation (CG-R) or Cognitive Relation is presented with only its Objective part stressed in the stage 10 and 12 in 50, 6%. In the stage 11, a Pragmatic Relation (CDM) is presented with its Contextual part stressed in 46.6% (cfr. Appendix 8, framework 3, table of analysis 5).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out the type of emotions were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation that affected the hero's journey stages. For instance, the stages 10 and 12 showed a **Cognitive Relation** problem stressed in its objective part in presented a lack of (SO). In the stage 11, on the other hand, presented a lack (BG) (cfr. Appendix 8, framework 3, table of analysis 6).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Along the M.H.J. registered in the narrative was not possible to identify a full treatment for the basic children's concepts within the intuitive age by the narrative of the novel in the book for which was scored 75.61%.

The missing concept in conceptual group 1 (Emotional Expressions) was the Shamanism. Thus for this group was marked 87.5% (cfr. Appendix 8, framework 4, Conc. Group 1). For the conceptual group 2 (Fears and Dreams) two concepts were missing: **Abandon by the Mother** and **Oneiric Animals**. Thus for this conceptual group was marked 75% (cfr. Appendix 8, framework 4, Conc. Group 2). For the following group 3 (Personality and Sex) were missing three concepts: **Baby's Origin**, **Sexual Relation**, and **Marriage**. Thus, for this conceptual group was marked 65.5% (cfr. Appendix 8, framework 4, Conc. Group 3). For the group 4 (Ethical Sense), however, only one concept was missing: **Fight/War/Battle**. As such, for this conceptual group was marked the highest score among all the conceptual groups: 89% (cfr. Appendix 8, framework 4, Conc. Group 4). Nonetheless, the lowest treatment for the basic intuitive age concepts was found in the group 5 (Philosophy and Religious Sense), which dealt only with three activated concepts along the narrative: Age and Time, Instantaneity, Legends and Myths. Thus for this conceptual group was marked 38% (cfr. Appendix 8, framework 4, Conc. Group 5).

5.1.8.1. Charlie and the Chocolate Factory



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

The ordinary context of Charlie is presented in an urban environment. The ordinary world of Charlie was based on a poor financial condition. The house in which Charlie lived represented the situation that many slummy people had been suffering in the Charlie's ordinary world. The first stage of the journey was to show the conflicting relation between low and high class. The extravagances of the high class compared with the limited economic conditions of the low class made the Ordinary World of Charlie work out as a political scenario (cfr. Appendix 18, frame 1, 2, 3).

Stage 2 The Call to Adventure

The call to adventure began when the news about the big Willy Wonka's promotion started being announced around the city by the local media. After that, such a promotion became popular worldwide by means of the broadcasting news, specially, the Television. The Call to adventure thus turned itself into a marketing strategy to call people's attention to Wonka's chocolate factory, which had been closed for years after the stealing of some formulas of his chocolate bars. (cfr. Appendix 18, frame 4, 5, 6).

Stage 3

The Refusal of the Call

The refusal of the call had its momentum as Chalie comes back home with the last golden ticket in hands, and suddenly expresses his feeling of genorosity by saying that he would prefer sell the ticket for some money than going to the competition because of his family poor financial condition. Such announcement made Grandpa Joe and the rest of the family become very sad for awhile. That was the sign that Charlie had refused the call, though it was for the overall sake of his entire family. The reasons why he did that, it does not really matters to consider such moment in the narrative of movie as a typical refusal, because the goodness of the hero often may cause to him/her difficulties, which must be overcome along the journey. Therefore, the main concept treated for this stage were expectation, dissapointment and frustration performed by Grandpa Joe in the foreground and Charlie's parents in background. (cfr. Appendix 18, frame 7, 8, 9).

Stage 4

The Meeting with the Mentor

Grandpa Joe was Charlie's main mentor in the story. As such, he played the archetypical role of the *Wise Old Man* very popular of folk-tales. Thus, Grandpa Joe made Charlies believe that he could find the golden ticket; made possible thus an apparent impossible reality to come true into Charlie's dreams and thoughts. The last coin given to Charlie by Grandpa Joe was the sign for which the unexpected event came about in the story. The coin given to Charlies worked thus as a symbol of attraction for the apperance of the dollar bill found on the street, though the story does mention anything about the involviment of a magic event as such. However, it is still possible to infer that something magical happened after Grandpa Joe's coin appeared in scene (cfr. Appendix 18, frame 10, 11, 12).

Stage 5

Crossing of the Threshold

The main threshold in the narrative of the movie may be considered to be the initial moment of the entrance to the factory. The gates marked the boders between the ordinary and the special world. Thus, in the following moments of this sequence, the entrance was done by all the

contestants together, as though they had been attracted into a trap. The indoors of factory seen from the outdoors, through the bars of the gate made the scene look like the contestants were afraid of the factory. Instead of coming along by themselves in turns, they got in the factory as a single line, which meant they were not quite sure about what they could find in the mysterious chocolate factory (cfr. Appendix 18, frame 13, 14, 15).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enemies

All the tests Charlie and Grandpa Joe went through had somehow to do with surpassing and controlling of the senses. Accordingly, the first test dealt with the conception of greed by showing a gluttonous obese boy (Augustus Gloop) who was unable to control his desire for candies and chocolate. For Charlie was simple and never had tasted extravagances as such, thus he overcome very well his first test by seeing at what happened to Augustus as he got into the river of chocolate and then was sucked up by the chocolate pipes (cfr. Appendix 18, frame 16, 17, 18).

The second test, in turn, explored Charlie's capacity to hold his instinctive curiosities. Thus, for Charlie was a humble boy he never had gotten in competition with anyone to prove he was the best or something alike. His modesty helped him not taste any candy of the Inventing Room, while Violet Beauregarde did it. In order to be the first one to taste the unique food-tasting bubblegum. Violet did not consider the risks, so for the new tasting food bubblegum was not finished yet. Then she turned into a giant blackberry as a punishment (cfr. Appendix 18, frame 18, 19, 20).

In the third test, Charlie needed to show he was not a spoiled boy for desiring everything he saw. Once again, he made out his test by controlling such sense and by seeing what happened to Veruca Salt as she disobeyed his father and the rules of the factory for going until the working squirrels in order to pick up one for her own. As she had been told before by Mr. Willy Wonka, the squirrels were not available for selling. After hearing that she went off out of her mind and went down the room until she got caught by the angry squirrels and then got thrown into the giant garbage hole in the nuts room (cfr. Appendix 18, frame 21, 22, 23).

Charlie in his last test needed to prove he was not so skeptical with the imaginative possibilities of the reality. He remained observing while Mike Teevee argued with Mr. Willy Wonka over the possibility of teletransportation of the matter; for he was a scientist's son, he did not believe that it could be possible. However, as he realized it was actually possible he got greedy and eager to satisfy his biggest fetish, which was to become part of the TV. As result, Mike Teevee was reduced and turned into a mini-person (cfr. Appendix 18, frame 24, 25, 26).

To which regards Charlie's allies, the only one he had was Grandpa Joe along his journey in the special world into the factory. For Grandpa Joe had experience and thus knew the interior of the factory, Charlie somehow became cognizant of the mysterious aspects of the factory (cfr. Appendix 18, frame 28, 29, 30).

The actual enemies of Charlie were basically two: Mr. Willy Wonka for his strange and mischievous neutrality inside the factory; the second enemy was thus the factory itself for its multiple and complex rooms full of danger. At any mistake taken, lest something really bad should happen to anyone responsible for. Thus, that made the factory become alive in a such way that at every new room entered a new danger was expected to be found (cfr. Appendix 18, frame 31, 32).

Stage 7

The Approach

The stage of the approach happened yet in the first stage when Charlie was introduced for the first time to the audience. The approach of the camera shot on the factory doors, and then on Charlie announced from where the story would start. The approach thus revealed right in the initial scenes of the movie Charlie's enemy. For dealing with a type of enemy with no face, but a place instead made the approach become much more psychological than physical requiring as such a new concept of enemy. The mystery in this sequence was the leading aspect of the narrative for its cold environment, bluish light, and Charlie's house compared to the big dimensions of the factory (cfr. Appendix 18, frame 33, 34, 35).

Stage 8

The Ordeal

As Charlie and Grandpa Joe came back home in the companion of Mr. Willy Wonka and his flying lift, Charlie needed to make an important decision about not just his life, but also about his entire folk's lives. For not accepting to leave their family for living in the factory and the only heritor of it, Charlie refused his biggest dream ever. As such, the sequence began by showing a spectacular landing of the lift over the poor Charlie's house. For Mr. Wonka's arrogance, it was believed that Charlie would never refuse his proposal; then again, as he heard the refusal, Mr. Willy Wonka could not make that out at all. Then, the disappointment on his face was undeniable for which made him look down in a very pensive way. Therefore, after realizing his seductive proposal had been denied, Mr. Wonka got back into the lift and fled the house without any insistence (cfr. Appendix 18, frame 36, 37, 38).

Stage 9

The Reward

The reward for Charlie's journey was the experience of abundance and prosperity never felt before. Dinner served on table with all his family gathered around him made the reward become a great symbol of happiness and supremacy of the true and good values: honesty and modesty (cfr. Appendix 18, frame 39, 40).

ACT 3

Stage 10

The Road Back

As Charlie, Grandpa Joe, and Mr. Wonka got into the flying lift making their way back to Charlie's house, the sequence dealt mainly with two concepts: Freedom and Cosmovision. The first had to do with the immediate instance of the separation of the lift from the factory, done by a camera angle shot upwards by showing the lift flying over the city and thus connoting freedom. The second concept had to do with the primitivist concept of Cosmovision by showing the immediate instant that Grandpa Joe, Mr. Wonka and Charlie were in the lift flying over the city as they looked downwards to contemplate the aerial vision of the entire city (cfr. Appendix 18, frame 41, 42, 43).

Stage 11 **The Resurrection**

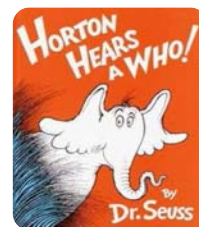
Unexpectedly, Charlie did not have the death experience. The narrative of the movie thus created a new version for Willy Wonka's origins. As such, his integration and meeting with his father transferred the responsibility of death experience from Charlie to Wonka. Thus, the scene setting was perfectly arranged around the connotation of union of the opposites such as old and new, black and white, father and son, dead and alive (cfr. Appendix 18, frame 44, 45, 46).

Stage 12 **The Return with the Elixir**

The return with the elixir dealt with the integration of family. Mr. Wonka as a new family member needed to learn how to conduct simpler attitudes and tastes for his life. As a result, the very moment of celebration in Charlie's house connoted an immediate sense of time and everlasting life by the scene shot done through the little glass window which become wider until the whole Charlie's house should be seen from outside, among a mild snow of winter (cfr. Appendix 18, frame 47, 48, 49).

5.1.9. Horton Hears a Who!

(Dr. Seuss)



Accordingly, the ninth material analyzed was the classical children novel: *Horton Hears a Who!* written by the well-known American author Dr. Seuss in 1956. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month which took place from March 10th, 2011 until April 9th, 2011.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 9).

The M.H.J. structure starts off by presenting the context in which the hero (Horton) lived. The Ordinary World was thus introduced to the readers. The hero's ordinary context was based on a representation of a forest in which there were different species of animals from different contexts, for instance, kangaroos, elephants and monkeys shared the same context.

The story tells us about the journey of a kindhearted elephant called Horton who loved swimming in the lake and one day suddenly had a life experience momentum as he found a little speck of dust from which there were little voices coming out. The "Whos" were thus an entire colony of little beings that lived in the speck of dust. As a conclusion, the story is about protection of the "Who" people who Horton (the Hero) needed to stand for. Furthermore, the story unfolds itself around the matter of proving about the existence of life in the speck; a place that no one could believe there was life inside. Dr. Seuss wrote the story about the elephant Horton and the little "Who" people after the Second World War as a criticism about the nuclear explosions in Hiroshima and Nagasaki. The "Who" people were metaphorically compared to the Japanese people killed by the massacre of the nuclear bombs effects.

The entire story of *Horton Hears a Who!* was told within one long chapter of 60 pages length. To which concerns only the Ordinary World stage, the story unfolds itself from the page 1 to 24 (cfr. Appendix 9, framework 1).

Regarding the type of realism used by the narrative of the story, in the stage one thus is possible to affirm that a realistic style was used in the background, whereas in the foreground it was used a mythological style concerning exclusively the magical primitivist elements.

The stage 2 (The Call to Adventure) took place from page 2 to 18. Right after that, the stage 3 (The Refusal of the Call) happened from the page 4 to 7. The stage 4 (the Meeting with Mentor) had no page, for the kind of call Horton had received did not require any sort of mentor along the story. According to mythological depiction about the figure of elephants, it is believed that they hold a natural wisdom; a belief which is very popular in India where Elephants are sacred by many of the religions from that country. The stage 5 (The Crossing of the Threshold) happened in the pages 24 and 25. The stage 6 (Test, Allies and Enemies), in its turn, happened from page the 27 to 48. The stage 7 (The Approach) happened from the page 37 to 48. The stage 9 (The Reward) happened in the page 58 and 59 only. The last stages of the journey in the third act happened exclusively in the only in the last page of the story for which was very difficult to depict the differences of stages; nonetheless, it was possible to affirm that all of them were activated in the narrative.

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 9)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 85.3% (cfr. Appendix 9, table of analysis 1). For this average marks all Primary Elements (1A, 2A, 3A) were activated and distributed along the M.H.J. stages. (cfr. Appendix 9, table of analysis 1). Regarding the Secondary Elements, it was missing the full incidence in (2B), (6B), specially, in the stages of the first act. For the Pictorial Elements, in its turn, the majority of the magical realistic conceptions were fully activated in all stages, with only two exceptions in (3C), (4C) (cfr. Appendix 9, framework 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 9)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table for identifying how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly

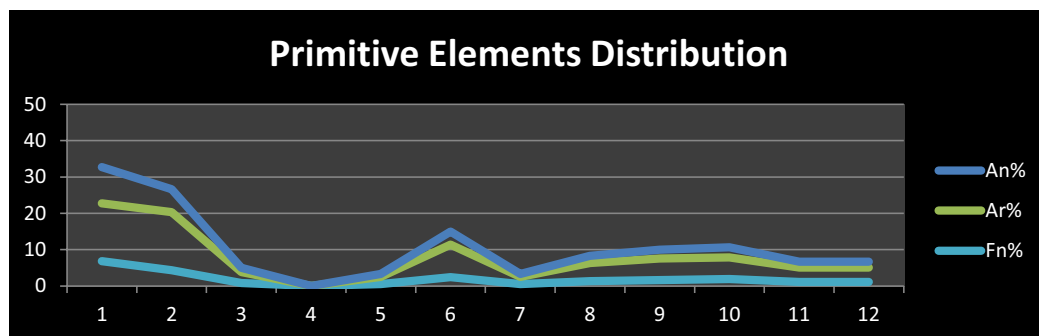
the data were brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Horton's adventure, it was possible to point out the animistic values found in 16 pages of the book; then artificialistic values: 40 pages; and for the finalistic values: 11 pages. The sum of all values marked 67 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 9, table of analysis 2).

Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages, it was calculated the amount of pages for which were divided the total amount of pages of the book concerning exclusively the story "*Horton Hears a Who!*" (60 pages). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

To explain separately only the highest and lowest scores as well as recurrent values, thus, the stage in which had the majority number of pages was the stage 1 (25 pages) or 41.7% of participation in the narrative; the stage 2 (17 pages) or 26.7% of participation in the narrative; the stage 6 (9 pages) or 15% of participation in the narrative; the stage 10 (7 pages) or 11.7% of participation in the narrative (cfr. Appendix 9, table of analysis 2).

Concerning the whole M.H.J. structure is possible to affirm that the lack of Animism, Artificialism and Finalism in the stage 4 and 7 caused an insufficient referential identification for the intuitive age group. However, the high level of incidence in terms of Animistic values through the stage of the first and second guaranteed a minimum contextual intuitive reference.

In the third act, when such animistic values decreased its incidence in the narrative, the alignment with the artificialistic values balanced positively the communicative process. The total lack of Finalistic values made the construction for magical concepts become insufficient in terms of concepts related to Frigidity (3C) and Foreground and Background Centripetal (4C) as it follows in the graphic 1 below:



Graphic 1 – cfr. Appendix 9.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

Like the regular children's narrative, the Horton's journey initially presented his Ordinary World as well as his problem and difficulties to be overcome along his journey. The narrative thus relatively did not present many communicative problems in stages of the first act. The only referential problems found in the first act were in the stage 1 and 5 accordingly.

Despite the fact that Horton's story was based on anthropomorphized animals, which were supposed to facilitate the understanding in its reading for children, the amount of referential problem found in the second and third act surpassed the minimum expected for such type of narrative. The referential problems in the second act were found in the stages 6, 8 and 9. The stages of the third act were all affected by referential problems, for instance, the stages 10, 11 and 12.

Even though the amount of referential problems found the narrative of Horton's journey has overcome the minimum expected for the variation of children's age affected, they were not as many as it could be if the problem had been coincident with a brutal lack of magical conceptualization for the two main magical concepts: Animism and Artificialism. Then again, the total absence of Finalistic values was the main cause for the problems in the final stages of the journey.

To which regards exclusively the type of C.C.C. identified by the narrative of *Horton Hears a Who* which presented a L.E.R.U. type, is possible to affirm that Horton kept being **leveled** along the narrative. The disturbances found after the participation of the other characters of story made Horton vary his C.C.C. slightly from Expansive into Reserved, and then into Leveled once again. The referential problems found in its wholeness were more linked with the Unleveled C.C.C. which was the minimum manifested by Horton. Therefore, the C.C.C. (L.E.R.U.) in Horton's journey marked 89.7 of incidence in the narrative (cfr. Appendix 9, framework 3, table of analysis 3).

In the first problematic stages of the first act: stages 1 and 5, the hero presented himself **Leveled** in 1 (The Ordinary World) and **Unleveled** in 5 (The Meeting with the Mentor). The alternation of conduct in these two problematic stages had to do basically with the minimum amount of pages spent on the text to describe such an important stage. In other words, the insufficient description of this stage caused a lack of basic information, which nevertheless, caused a sudden plot twist in the conduct of the hero. Such a brutal alternation thus did not make the story concentrate at the magical realistic concepts for its fullness as it was required for a reasoning communicative process for children in the intuitive age.

Thus, by explaining the developmental evolution of hero in the narrative is possible to affirm that Horton started out his journey for being Positive in the majority of the stages with only three exceptions, which were respectively found in the stage 5, 6, 7 (cfr. Appendix 9, framework 3, table of analysis 4).

In turn, the participation of the archetypal characters did not influence much the narrative to keep up Horton's development in an Leveled condition in terms of state of mind, specially, because he was represented a self taught figure which had a very accurate senses (cfr. Appendix 9, framework 3, table of analysis 4).

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. for the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where were located the referential problems found along the stages of the journey which altogether summed 8 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 1 (The Ordinary World)

- Child's ages affected: 6 (cfr. Appendix 9, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 5 (The Meeting with the Mentor)

- Child's ages affected: 5 (cfr. Appendix 9, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies)

- Child's age affected: 5 (cfr. Appendix 9, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem at: the stage 8 (The Ordeal)

- Child's age affected: 5 (cfr. Appendix 9, framework 3, Graphic 2).

5th Referential Problem at: the stage 9 (The Reward)

- Child's age affected: 6 (cfr, Appendix 9, frame work 3, Graphic 2).

6th Referential Problem at: the stage 10 (The Road Back).

- Child's age affected: 6 (cfr, Appendix 9, frame work 3, Graphic 2).

7th Referential Problem at: the stage 11 (The Resurrection).

- Child's age affected: 6 (cfr, Appendix 9, frame work 3, Graphic 2).

8th Referential Problem at: the stage 12 (The Return with the Elixir).

- Child's age affected: 6 (cfr, Appendix 9, frame work 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic (3.1.) is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of the framework 3 which regards, specifically, the type

of Pragmatic Relation missing in the developmental narrative line of the novel *Horton Hears a Who!*. Accordingly, Horton's 8 referential problems have their indices of occurrence in stage 1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12 (cfr. Appendix 9, framework 3, Graphic 3.1.).

For the problematic stages Horton is presented mainly with a Positive state of mind. For such stages the Pragmatic Relation (CR) or Conjunctive Relation is presented with only its continuous part stressed in the stage 1, 10 and 11 in 51.63%, whereas in the stage 12 the stress was made in the discontinuous part. Accordingly, the next Pragmatic Relation (OR) or Objective Relation with its perceptual part stressed in 46.6% in the stages 6 and 9 whereas the stages 8 presented the stress concentrated by its conceptual part. The last pragmatic problem found was related to a (SR) Substitution Relation problem which was stressed by its replaceable part (cfr. Appendix 9, framework 3, table of analysis 5).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out which type of emotions were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation affected the hero's journey stages.

As a result, the stage 1 showed a **Conjunctive Relation** problem stressed in its continuous part, it presented a lack of (BG). In the stages 5, 6, 9, 10 and 12 presented a common lack of (BA) for the referential problems which concerned Substitution Relation in the stage 5, Objective Relation in the stages 6 and 9, as well as Conjunctive Relation in the stages 10 and 12. To which regards the last referential problems there is a lack of (SO) in the stage 8 as well as in 10 which ultimately the stage 8 had to do with a Objective Relation problem concerned with only its conceptual part, whereas in the stage 10 another Conjunctive Relation problem was found which was concerned only with its continuous part (Appendix 9, framework 3, table of analysis 6).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Even though, the story of Horton seemed to be very likely to children understanding for its ostensive conceptual treatment it could not encompass significant number for the children's basic intuitive concepts along the M.H.J. registered in the narrative. The relative and unexpected results regarding the type of orientation that the story had to do with made the narrative score only 68.29% for children's basic concepts for the intuitive age.

Thus, the missing concepts in conceptual group 1 (Emotional Expressions) were *Shamanism*, *Egocentrism*, and *Talkativeness*. Thus for this group was marked 62,5% (cfr. Appendix 9, framework 4, Conc. Group 1). For the conceptual group 2 (Fears and Dreams) 4 concepts were from its conceptual set which were: *Shadow*, *Wind*, *Abandon by the Mother*, and *Darkness*. Thus for this conceptual group was marked 60% (cfr. Appendix 9, framework 4, Conc. Group 2). For the following group 3 (Personality and Sex) was missing only one concept: *Sexual Relation*. Thus for this conceptual group was marked 87.5% (cfr. Appendix 9, framework 4, Conc. Group 3). For the group 4 (Ethical Sense) only one concept was missing as well: *Truth*. Thus, for this conceptual group was marked 89.5% (cfr. Appendix 9, framework 4, Conc. Group 4). Nonetheless, the lowest treatment for the basic intuitive age concepts was found in the group 5 (Philosophy and Religious Sense) which dealt only two activated concepts along the narrative: *Instantaneity* and *Legends and Myths*. Thus for this conceptual group was marked 25% (cfr. Appendix 9, framework 4, Conc. Group 5).

5.1.9.1. Horton



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

The Ordinary World of Horton started being presented simultaneously with the main problem traced for the plot of development in the narrative. The first images of the movies showed the evolution of the speck of dust being liberated after being hit by a pine seed. The little speck thus flown away up in the air; flying around and over the ordinary world of Horton. Such a type of presentation made possible the audience become recognizant of the dimensions of the forest, as well as the main state of mind Horton had. The happy and joke maker Horton loved spend his time swimming in the lake and playing with his mates (cfr. Appendix 19, frame 1, 2, 3)

Similarly, as the Ordinary World of Horton had been totally presented to the audience, it was time to present the unexpected hero of the story: Jo-Jo (The Mayor's own son). Thus, for showing the inner part of the speck the audience could know the tiny little world of the "Whos" as well the Who's Ville. Therefore, the Ordinary World of Jo Jo was introduced by showing his place, the costumes of his people and life, which was based on a type of mini-representation of the human society. Therefore, the presence of two different ordinary world made this stage acquire a very concise sense of Cosmovision for which the wholeness of the universe is to respect particularities and differences. With the simple activation of this type of philosophical treatment, the first stage served to criticize Universalist ideologies (cfr. Appendix 19, frame 4, 5, 6).

Stage 2

The Call to Adventure

The call to adventure of Horton represented one of the most important points of the journey. The contrast created after the combination of two different worlds and habitants, the call thus was made toward the only one in the forest (Horton) who had enough sensibility to capture the message coming out of the tiny speck. Thus, Horton with his very well developed hearing sense could get the message. The speck itself was the Herald responsible to bring the message to the hero.

To describe this sequence is important first to point out that Horton received the initial contact with supernatural after being shot from a wide aerial angle. As such, it made Horton's physical dimensions become reduced, as though he had been seen from an even bigger world (Macro-World) than in fact his was. Right after that, the close-up angle shot on Horton's face made the little speck become noticed, meantime it was compared to the dimensions of Horton. The metaphor appeared previously with Horton and once again with the entrance of the speck. The depiction we made has to do with the division of universe for which such sequence showed the endless possibility of representation of the reality; be it macro or micro, all of them were likely to correspond to both simultaneously as they should possibly be put in comparison with any other world bigger than theirs.

In the case of Horton, we can say there were two worlds simultaneously connected one another. The focus on the "particulars" made the ordinary world of Horton become greater. But then again, as he stopped for a while thinking of which could be inside of the speck, he immediately came to realize that a complex world could possibly exist in the speck and thus could possibly present similarities with his own. As a result, the imagination of Horton made possible the open-up for a new world represented by the original cartoon style developed by Dr. Seuss in his novel (cfr. Appendix 19, frame 10, 11, 12).

Stage 3

The Refusal of the Call

The frame 12 from the stage 2 was to link the two types of worlds presented by the story, as well as to show the immediated instance in which Horton postponed the acceptance to the call

to adventure. Thus, for his great imaginative qualities, Horton could see virtually all consequences for not accepting to save the little speck. When he finally become recognizante of the dangerous and risky task was calling him for, he instantly became fearfull. Then again, as his recognizance incresed he decide to save the speck and face his most dangerous enemy: his own fear. Thus, the relation made among the three frames chosed to describe this sequence shows the Horton's evolutionary fearfull state of mind moving toward his acceptance for the risks (cfr. Appendix 19, frame 13, 14, 15)

Stage 4

The Meeting with the Mentor

OMMITED

This stage was ommited, because the main theme treated by the narrative of Horton had to do with superation of fear. The most important personal mission Horton had was to learn how to overcome his personal struggles regarding his physical structure. Elephants, as many know, are wise animals considered as such by the traditional folk stories and legends from India, though they are often ridicularized for their body shape and distorted sense organs, such as ears, head, trunk, and bally. Considering thus Horton's natural instict and wisdom, the meeting with the mentor stage was ommited. The strive for answers to how over come Horton's primary weakness was the main orientation of the movie. Such answers was based on finding a way out for Horton to over come his own fear.

Stage 5

Crossing of the Threshold

Without a doubt the crossing of the threshold of Horton represented one of the most enthralling sequences of the movie. For his massive body compared to the old and narrow suspension bridge Horton needed to cross, the scenes worked cooperatively to depict suspense and danger to the audiences. The big Horton's paw takeing the first step forward over the bridge started this stage out. The very thin and weak stairs were all the time shown as a risky element for Horton's crossing. The wide-angle-camera shot from the top showed the scenes of danger by multiple angles, which made possible the audience see how challenging the crossing was. For such a momentum had changed suddenly from the top to the bottom was possible, therein, to see the deadly gap Horton was after assuming the risk to fall off out of it. The metaphor traced had to

do with the mythological “deep throat” ready to swallow Horton at any time he should make a mistake. After that the following momentum in the narrative showed his last struggle for survival as he was climbing up the broken bridge with his own hands. The overcome of his own physical limitation thus was done. Ultimately, after having accomplished the crossing, Horton looked back to the risky situation in a very confident way. After he kept going on in a ironic way by showing his big buttock to the risky past (cfr. Appendix 19, frame 13, 14, 15, 16, 17, 18).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enemies

All the tests Horton needed to get through had to do with some sort of self limitation indeed. His physical limitation and his incredulity made him lose the flower with the speck to his enemy Vlad. As Horton noticed that all impositions and obstacles over the rescue and protection of the speck were all about his own psychological self-limitation, he immediately realized that he would lost the speck forever and with he could never really help the little Whos anyhow. That is why, Horton's first test had to do with self sacrifice; the second with the overcome of his self-limitation regarding his physical condition; the third test had to do with the overcome of the frustration and disappointment; the last one with the endless sense of hope he needed to evoke in order to keep on believing he would find the little speck in the middle of tons of flowers, which had the same shape type and colour (cfr. Appendix 19, frame 19, 20, 21, 22, 23, 24).

Regarding the allies Horton had, all of them represented the minority in terms of Power in the forest. The little Whos and the small ramster tried their best incite not just the residence in Horton's state of mind, but also to promote a clear Horton's public image for the rest of the habitants of the forest. The enemies represented different social classes and ideologies alike. For it, they were dissembled in specific types of animals, which the big female Kangaroo stood for the conception for authority and dictatorship of the political parties. The military power, nonetheless, were dissembled behind the masks of the tribe of Apes, which indiscriminately operated all what the Kangaroo (the politic system) said to them to do so. Lastly, the repugnant and evil vulture dissembled racism against foreigner people that in the case of Vlad (the vulture) such racist figuration affected the participation of the Russians in corrupted and slicky operations (cfr. Appendix 19, frame 25, 26, 27, 28, 29).

Stage 7 **The Approach**

After losing out the flower to Vlad (the vulture), Horton decided to chase his enemy all the way until the top of the hill from where he could realize how distant he was from his place. The Dark castle in which Vlad lived was not shown sequentially in the narrative of the movie; however, this stage stayed activated for the dark castle had been presented previously in such a mysterious way. As such, it made possible to attribute for this stage a combined momentum from different times of the narrative (cfr. Appendix 19, frame 30, 31).

Stage 8 **The Ordeal**

The ordeal that Horton had to face was connected with the ordeal of Jo Jo in the speck. Everything that happened in the macro-world affected the micro-world somehow, as just as the latter affected the former in a reciprocal relation of instantaneity of causes and effect. This stage in the narrative worked very well to show the magical realistic elements related to the Cosmovision of the primitivist conceptualization of reality. The ordeal was, in other words, a struggle to show the importance of the micro-world in the macro-world and vice-versa. The integration and unity of the elements represented not just a pursuit for the democracy in terms of politics, but also a pursuit for self and social development as a whole (cfr. Appendix 19, frame 32, 33, 34, 35, 36, 37).

Stage 9 **The Reward**

The reward for such a struggle could not be different regarding such kind of child's story. The satisfaction of the hero and his accomplishment had to do with the integration of the families, the politics, as well as the unity of the whole REALM across its micro and macro elements (cfr. Appendix 19, frame 38, 39, 40, 41, 42).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

The sequence in which Horton is shown leading the other animals of the forest back to ordinary world, made possible to depict by the images that the sense of leadership was based on skills and honesty rather than force and authority. The respect Horton received from the other tribes was for his incredible sensibility to understand the minorities (cfr. Appendix 19, frame 43, 44, 45).

Stage 11 **The Resurrection**

Like regular child's stories, the experience of death after the presentation of a threatening situation of danger made the resurrection become the main climax of the story. For it had been held until the last moments in the narrative of the movie *Horton*, the recognizance of the existence of life in the speck for the other animals of the forest resulted in a significant change in the point of view of story. Thus, only when the other animals became cognizante of the "Whos" living in the speck it was when they actually understood what life was all about. The immediate senses of respect for the smallest beings were understood to be done at all time for the sake of the entire world. The big explosion in the micro-world made an impact in the macro one. As such, that was the magic event necessary to activate the principle of resurrection which almost always follows the same principle in the majority child's stories for presenting firstly Danger, secondly Symbolic Death Experience, and lastly a Magic Event (cfr, Appendix 19, frame 46, 47, 48, 49, 50, 51).

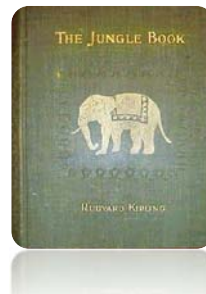
Stage 12 **The Return with the Elixir**

The return with the elixir represented the sequence in which Horton in the macro-world and the Whos from the micro-world got together in the same frame of the movie. The editing process of the movie made possible the visualization of the background in combination with the foreground. The unity of the realm for a primitivist conceptualization was based on cosmovision sense making possible thus the identification as well as the integration of two different realities

in the foreground by the extension of the image of the sky as though they were only one existing for both realities in the background. Therefore, in the last frame of the movie the principle for the mystical causality was exposed. As such, the cosmos was shown to encompass different levels of the universe and thus different worlds for the same single realm (cfr. Appendix 19, frame 52, 23, 54).

5.1.10. The Jungle Book

(Rudyard Kipling)



Accordingly, the tenth material analyzed was the classical children novel: *The Jungle Book* written by the well known British (Indian decedent) author Rudyard Kipling in 1894. In between readings, data collection until the first concise impressions regarding the objectives was needed a month, from April 10th, 2011 until May 9th, 2011.

Framework 1: M.H.J. in the Narrative (cfr. Appendix 10).

The M.H.J. structure starts off by presenting the context in which the hero (Mowgli) lived. The Ordinary World was thus introduced to the reader. The hero's ordinary context was a jungle in which there were different species of animals. Such context represented a social system for which the Indian society was based on. The novel worked out to criticize the oppressive system that the Indian people was going through during the British domain. All animals in the jungle had a special treatment and function in the jungle society. Some of them were noble and full of democratic aspiration, but then again some others did not have any sort of rule or respect towards the society. Therefore, the whole story of the Jungle Book novel is based on this kind of criticism which used as metaphor the jungle context and the layer of the tribe of typical animals from India.

The story tells us a about the journey of the new-born child (Mowgli) who was brought up by tribe of wolves after he had lost his parents in the jungle. The story of Mowgli thus starts off by presenting the absent narrator point of view. The story is divided into two books, which in the first the story of Mowgli is presented until the moment he is banished from the his tribe to the human society. In the book two the story of Mowgli is not mentioned, whereas other teaching stories about the jungle law are presented. Only in the end of the second act, Mowgli's story

starts again to finish his journey. That is why the analyses considered only the passages of the novel in which the journey of Mowgli is mentioned.

The entire story of the novel *The Jungle Book* was told within 14 chapters which had 317 pages length. To which concerns only the Ordinary World stage, the story goes from the page 11 to 55 spread along the chapter 1, 2, 13 and 14 (cfr. Appendix 10, framework 1).

Regarding the type of realism used by the narrative of the story in the stage 1 is possible to affirm that a realistic style was used for comparing the Indi social system with the jungle laws followed fictionally by the rules of the factual world.

The stage 2 (The Call to Adventure) happened in the chapter 1 page 21 to 25. The stage 3 (The Refusal of the Call) happened from the page 21 to 23. The stage 4 (the Meeting with Mentor) also had two moments in the novel. The first happened in the book one, from the page 31 to 55 and, then, in the book two from the page 153 and 168. The stage 5 (The Crossing of the Threshold) happened in the chapter 1 of the book one, from the page 26 to 30; and then it happened again in the book two from the page 153 to 168. The stage 6 (Test, Allies and Enemies), in turn, happened from the chapter 3 to 10 which, in terms of pages length, it happened from the page 187 to 212 in the book two.

The stage 7 (The Approach), stage 8 (The Ordeal), stage 9 (The Reward), stage 10 (The Road Back), stage 11 (The Resurrection, as well as the stage 12 (The Return with the Elixir), all of them happened in the chapter 3 from the page 56 to 72 (cfr. Appendix 10, framework 1).

Framework 2: Magical Realism Theory Concepts (cfr. Appendix 10)

Throughout the framework 2 was possible to measure the primitivist concept average in the narrative for which scored 86.6% (cfr. Appendix 10, table of analysis 1). As such, the average marks pointed out all Primary Elements (1A, 2A, 3A) as activated and distributed along the M.H.J. stages. (cfr. Appendix 10, table of analysis 1). Regarding the Secondary Elements, it was missing a full incidence in (6B), (8B), specially, in the stages of the first act. For the Pictorial Elements, in turn, the majority of the magical realistic conceptions were fully activated

in all stages, with only two exception in (5C), (6C) (cfr. Appendix 10, framework 2, table of analysis 1).

Framework 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age (cfr. Appendix 10)

The combination between framework 1 and 2 started by introducing the M.H.J. stages in a table in order to identify how children's magical values were distributed in the narrative. So, firstly the data was brought from the framework 1 regarding the amount of pages and their precise location in the stages of the journey. Secondly, for following throughout Horton's adventure was possible to point out the animistic values found in 11 pages of the book; then artificialistic values: 17 pages; and for the finalistic values: 18 pages. The sum of all values marked 46 pages altogether for children's magical concepts in the narrative of the book (cfr. Appendix 10, table of analysis 2).

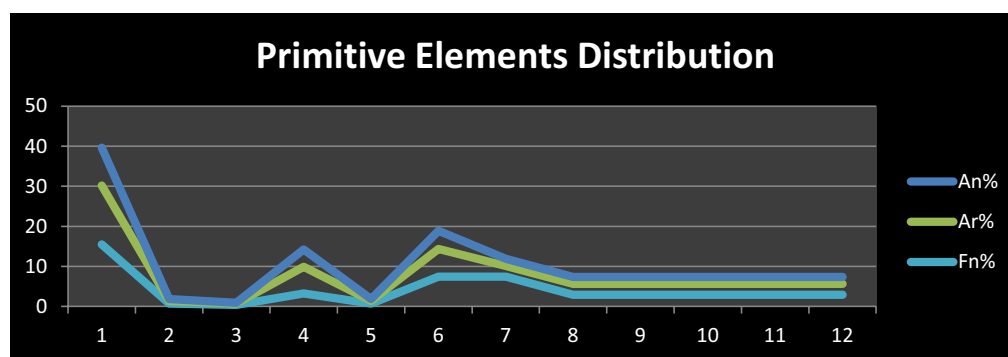
Regarding the overall percentile for the hero's performance in the M.H.J. stages was calculated the amount of pages for which were divided the total amount of pages of the book concerning exclusively the story "*The Jungle Book!*" (217 pages in length). After that, the results were multiplied by a hundred to finally be found the percentile for the stages of the journey.

Explaining only the highest and lowest scores as well as the recurrent values for which some specific stages had the majority number of pages is possible to point out: stage 1 (86 pages) or 40% of participation in the narrative; the stage 4 (39 pages) or 18% of participation in the narrative; the stage 6 (41 pages) or 19% of participation in the narrative; the stage from 7 to 12 (136 pages) or 7.4% for each of them in for their participation in the narrative (cfr. Appendix 10, table of analysis 2).

Concerning the whole M.H.J. structure is possible to affirm that the lack of Animism, Artificialism and Finalism in the stage 2, 3 and 5 caused an insufficient referential identification for the intuitive age group. However, the high level of incidence found for the magical concepts in the stage 1, which was the largest in the narrative as well as in stage 4 and 6 accordingly, it

helped the hero keep up his magical development toward his social contextualization in the stages of the third act.

In the third act, when such animistic values got stable and linear in the narrative, the whole communicative process made possible the elimination of all virtual referential problems. That is a significant proof of how accurate the equilibration for the magical concepts is to level child's texts for the intuitive age. Nevertheless, the lack of magical values at length, made the construction for magical concepts become insufficient in terms of concepts of the Magical Realism theory, specially, those ones related to Frigidity (3C) and Foreground and Background Centripetal (4C) as it follows in the graphic 1 bellow:



Graphic 1 – cfr. Appendix 10.

Framework 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

Mowgli's journey started out by presenting his Ordinary World as well as his problem and difficulties to be over come along his journey. Despite the fact that the M.H.J. structure did not vary much from the regular structure for the presentation of hero in the first act, there were still some referential problems related to the kind of presentation were applied to it; for instance, the several realistic contextual references used were the most likely causes for such. The jungle Law written and expressed in term of realistic causalities made the discourse of the novel in the problematic stages of the journey become strict for the comprehension for children within the intuitive age, because its discourse was full of emotional concepts not suitable for children, such as rage, betrayal, and vengeance.

Even though the amount of referential problems found along the stages of the journey of Mowgli have overcome the minimum expected for the variation of children's age affected, they were yet not as many as it could be if the problem had been coincident with a brutal lack of magical conceptualization along the other stages of the journey. Although the narrative presented a high level of incidence for children's referential problems, it remained stable along with the overall stages. First, because it did not vary much from the ages affected; and second because the consecutive stages made the problems be reduced to a much simpler concept group. Ultimately, as we put it altogether it seems that the overall amount of referential problems become ostensibly reduced for which was called to be reconsidered and reinterpreted, though.

To which regards exclusively the type of C.C.C. identified by the narrative of *The Jungle Book* which presented a E.L.R.U. type, which marked 71% of incidence, is possible to affirm that Mowgli kept being **leveled** along the narrative. The disturbances found after the participation of the other characters of the story did not affect Mowgli much but the "Shadow", which focused the main attention on Mowgli's state of mind shifts (cfr. Appendix 10, framework 3, table of analysis 3).

For the whole first act showed a referential problem is thus possible to point out that stages 1, 2, 3, 4 and 5 represented the same problem, even though we know that they affected different ages. However, for such age groups were aligned consecutively, the main causes of the problem remained attached to a broader structure which affected the entire first act.

For instance, the stage 1 and 2 grouped together with the age group responsible for the **Expansive** C.C.C. affecting thus children of 8 and 7 years old. To follow up this explanation, we have to say that the stages 3 and 5 had a whole lot of participation for the problem in the act 1, affecting directly the ages of 5 and 7½ years old for which both of them presented an **Unleveled** (C.C.C.). The only stage of the first act freed from referential problem was the stage 4 (The Meeting with the Mentor). The reason for it may be due to the two kind of mentors Mowgli had which in one hand there was the liberal and democratic Bagheera (The black panther) and, in the other hand, there was the metaphoric Baloo (The bear).

At length, the stage 6 was the only stage which presented referential problem affecting the age of 6½ years old for which presented a **Leveled** C.C.C. For Mowgli presented an

ostensive stability in his conduct as well as in his state of mind, the problem was revealed by the way in the following stages which showed his pretentious conduct towards his self-awareness. In one word, the deviation of conduct from Unleveled to a fake Leveled state of mind caused the apparent stability of the hero, whereas his conduct remained not suitable to his emotional development.

After calculating the data and finding thus the specific C.C.C. of the hero in the narrative of the book, then was possible to demonstrate graphically where the referential problems found were located along the stages of the journey, which altogether summed 5 problems affecting the following age groups:

1st Referential Problem: at the stage 1 (The Ordinary World)

- Child's ages affected: 8 (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 2).

2nd Referential Problem: at the stage 2 (The Call to Adventure)

- Child's ages affected: 7 (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 2).

3rd Referential Problem: at the stage 3 (The Refusal of the Call)

- Child's age affected: 5 (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 2).

4th Referential Problem at: the stage 5 (The Meeting with the Mentor)

- Child's age affected: 7½ (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 2).

5th Referential Problem at: the stage 6 (Tests, Allies, and Enemies)

- Child's age affected: 6½ (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 2).

The Pragmatic Relations (Framework 3)

In the graphic (3.1.) is possible to stand out the referential problems found previously throughout the other tables and graphic of the framework 3 which regards, specifically, the type of Pragmatic Relation missing in the developmental narrative line of the novel *The Jungle Book*.

Accordingly, Mowgli's five referential problems have their indices of occurrence in stage 1, 2, 3, 5, 6 (cfr. Appendix 10, framework 3, Graphic 3.1.).

For the problematic stages, Mowgli is presented mainly with a Positive state of mind, although he shows significant Negative marks, specially, in the 3 and 6. For such stages the Pragmatic Relation (CR) or Conjunctive Relation is presented with only its Discontinuous part stressed in the stage 1 and 6 46.3%. The stage 2 was presented a (SR) or Substitution Relation problem for stressing only its Replaceable part in 46. 3%. The stage 3 and 5 in their turn presented a (CG-R) or Cognitive Relation problem for stressing only its subjective part (cfr. Appendix 10, framework 3, table of analysis 5).

Emotions Types (Framework 3)

To explain why the hero's emotional shifts caused children's referential problem in the text, it is important to point out which type of emotions were missing for the hero's full conduct development in the narrative. Thus, through the table of analysis 6 is possible to see the referential problems highlighted in the M.H.J. stages, as well as the pragmatic relation which affected the hero's journey stages.

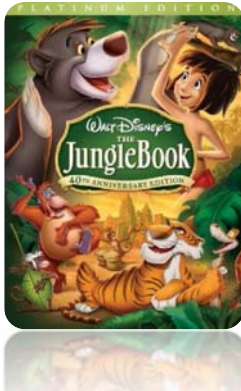
As a result, the stage 1 showed a **Conjunctive Relation** (CR) and the stage 5 presented a **Cognitive Relation** (CG-R), both presented a lack of (BG) and (SO). In the stage 2 showed a **Substitution Relation** (SR) with a lack of (SO). Stages 3 and 5 showed a **Cognitive Relation** (CG-R) with a lack (BA) in the stage 2; (BA) and (SO) in the stage 5 (Appendix 10, framework 3, table of analysis 6).

Framework 4: Basic Children's Concepts within the Intuitive Age of Development

Despite the fact that the novel: The Jungle Book has presented five referential problem which four of them were found yet in the first act, it is still possible to affirm that the majority of the basic intuitive concepts were found and distributed along its entire narrative which marked 92.63% in overall. For instance, the conceptual group 1 (Emotional Expressions), group 2 (Fears and Dreams), and group 4 (Ethical Sense) all of them presented a full treatment of their conceptual set. Only the group 3 (Personality and Sex) as well as group 5 presented gaps for their

full treatment. Therefore, for the group 3 was scores 87.5% of participation for which missing only the concept related to Sexual Relation tough. Ultimately, for the conceptual group 5 was scored the lowest marks: 38% of participation, for it did not have four of its eight concepts. The missing concepts were thus related to the Humanity Creation, Celestial Creation, the Origins of the World, and the Father God (cfr. Appendix 10, framework 4, Conc. Group 5).

5.1.10.1. The Jungle Book



MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY (M.H.J.)

ACT 1

Stage 1 The Ordinary World

The ordinary world of Mowgli started being shown by the wide-angle shots of the forest in which he lived. The beauty of the forest mixed with a mild nature made the ordinary context of Mowgli resemble with a calm and good place to live. Despite the fact that in the majority of children's story, the ordinary world is almost always a tough and problematic place which the hero need to flee to other place in order to find solutions for his/her initial problem found. However, Mowgli's ordinary world did not work with such problem, even though the problem existed in a psychological type. The potential danger of being killed by Sheer Khan (The tiger) made all members of the forest cooperate for Mowgli's protection. Therefore, in order to protect Mowgli, the submit among the highest member of wolves decided that Mowgli needed to leave the forest and that Bagheera (The Panther) was the responsible to take him safe and sound up to the man village before Sherera Khan had come back (cfr. Appendix 20, frame 1, 2, 3).

Stage 2 The Call to Adventure

After the tribe of wolves and Bagheera (The Black Panther) had announced Mowgli's destiny as a member of their tribe, it was decided that he had to leave the pack to live definitely with the human in the Men Village. Bagheera got the responsibility to tell Mowgli about his future and the deadly risk he was at as Sheera Khan (The Tiger) should be back from hunting. Thus, Mowgli was told that by Bagheera. The dark atmosphere created by the twilight context of

the forest made the call become rather mysterious and fearful, specially, when Mowgli heard for the first time his call to adventure and thus was let know about the virtual danger he was in. The bright and yellowish eyes of Bagheera cooperated for the revelation of the problem to Mowgli. The figure of the Black Panther walking along with Mowgli on the top of its back underneath the moon light, revealed the multiple combinations regarding to the old folk legends told in India about the black panther spirit, which was believed it had the power of holding the revelation about the doomed events toward people's life. Thus, the call was not a proposition for something better in Mowgli's life, but rather it was a revelation to make Mowgli flee to the Man Village. In other words, the concept of destiny, as something independent upon the human desire, made Bagheera assume a figure of a prophet who would guide Mowgli with its bright eyes away from the forest up to the Men Village (cfr. Appendix 20, frame 4, 5, 6).

Stage 3 **The Refusal of the Call**

The refusal of the call came along when Mowgli refused to go with Bagheera to the Men Village. The insistent decision made Mowgli react in a stubborn way against Bagheera. After that Mowgli revealed his instinctive aggressivity for deciding forcibly that he would not go anywhere, for his place was in the forest with the other animals (cfr. Appendix 20, frame 7, 8, 9).

Stage 4 **The Meeting with the Mentor**

The meeting with the mentor represented the stage in which Mowgli needed to learn how to gather his physical and mental qualities together. Bagheera (the Black Panther) stood for Mowgli's mental qualities which were related with discipline and moral virtues necessary for his development as a member of the forest. The jungle laws were very wise and strict for a stubborn child as just the same as it was for a weak animal. That is why, Baloo (The Bear) worked a trainer for Mowgli to develop his physical qualities while living in the forest. Such a different stages of meeting made the divergence between Bagheera (mind) and Baloo (body) which stayed separate one from the other all along the story up to the end as occurs an integration of both of them in the narrative (cfr. Appendix 20, frame 10, 11, 12).

Stage 5

Crossing of the Threshold

For this stage was registered two moments in the narrative of the story. The first one thus happened when Mowgli followed Bagheera along the forest as they needed to cross a fallen tree over the river. That specific moment showed Bagheera in the front as going ahead of Mowgli. As such, it connoted the importance of the mind guidance toward conflictive moments in life as such that river crossing momentum was. So, as Mowgli stopped in the edge of the tree, he refused for awhile to follow Bagheera (which stood symbolic for Mowgli's mind) and express his conflictive idea of following an already constructed and determined destiny. After expressing that he made out the crossing inspired in his own freewill (cfr. Appendix 20, frame 13, 14).

The second moment of the crossing came along when Mowgli found out that Baloo had to take him out of the forest back to the Men Village. Thus Mowgli got dissapointed for it and fled to the distant parts of the forest where he could practice his own self-guidance for his own protection. The throwling of the rock towards his path made the scene for his self-awareness in the story. At that moment Mowgli experieced the freewill and control of his destiny, which made him developep significantly his mood and state of mind for overcoming his mental and physcial struggles (cfr. Appendix 20, frame 15, 16).

ACT 2

Stage 6

Tests, Allies, and Enimies

The tests Mowgli needed to face were divided into two main types: physical and mental. As just as Mowgli had two mentor with two different aspect of teaching, Mowgli thus had two big tests which demanded from him his best skills to run out of the risks. In the first test Mowgli was captured by the tribe of the monkeys who were considered the worst kind in the jungle for their greedy and disobedience of the Jungle Laws. As the monkeys captured Mowgli, Baloo (the Bear) went after Mowgli to rescue him. After that a big fight started between Baloo and the monkeys. By realizing he was outnumbered in the fight, Baloo decided to call Bagheera to help him in the fight. Only after the apperance of Bagheera in the fight that they actually started getting some advantage over the fight, which meant that only after the combination of Physical and Mind they could make an interesting effort toward Mowgli's freedom. That sequence of the

movie depicted an integrity for Mowgli's self totality, which included his dual parts in the struggle against the monkeys (cfr. Appendix 20, frame 17, 18, 19).

The second moment of tests in Mowgli's journey was when he found himself attempted by the seductions of Kaa (The Snake). For that moment Mowgli needed to prove his self confidence and make that he would not fall trapped by the snake for his inexperience and naiveness. Therefore, the teaching of Bagheera made a lot of contributions for Mowgli's overcoming to the snake seductions (cfr. Appendix 20, frame 20, 21, 22).

The Allies of Mowgli in the narrative of the movies were basically four: Bagheera, Baloo, the Elephants, and the Vultures which helped Mowgli against Sheera Khan in the stage of the ordeal (cfr. Appendix 20, frame 23, 24, 25, 26).

The main enemies Mowgli had to face were basically three: the monkeys, Kaa (The Snake), and Sheera Khan (The Tiger) which worked as Mowgli's shadow (cfr. Appendix 20, frame 27, 28, 29).

Stage 7 **The Approach**

The sequence which shows Mowgli in an area of the forest affected by the drought and scarcity marked the approach stage. The combination of successive scenes connoting scarcity, abandon, and sadness helped such sequence create a cold and dry atmosphere for the hero. Right after that, Sheera Khan appeared in scene and introduced himself to Mowgli. So, that was the first meeting with the shadow (cfr. Appendix 20, frame 30, 31, 32).

Stage 8 **The Ordeal**

The ordeal which Mowgli needed to overcome had to do with some conception very common to the old fashion style for the hero formation. The initial moment of danger followed by the brave reaction of the hero toward the enemy proved that he had actually learned how to behave to overcome his fear. As Mowgli was about to lose the fight was when suddenly came about the helpful magic event in the form a lightning that dashed a tree in the middle, letting thus the fire burning out until Mowgli decided to get a torch to throw at Sheera Khan. As he did that

it put the torch up to his head as though he were proclaiming time of freedom for the whole jungle. After that, the concept victory made after the fire and the struggle made Mowgli understand that he was actually a man who needed to come back to his own kind (cfr. Appendix 20, frame 33, 34, 35)

Stage 9 **The Reward**

The reward for Mowgli's braveness against his enemies was the immediate understanding about his place and mission as a human being decedent. The call for his integration in the Man Village was made by a sexual call. His sexual translation based on the beauty of a virgin maiden who was getting some water from the river with a little jar. The jar itself placed near her womb as she was setting down combined with water river connoted fertility and the importance of reproduction based on family and social relations. The wildness of Mowgli gave away to a human desire of procreation based on a sacred relation. The water of the river thus was picked up by Mowgli and carried away brought into village place on the top of Mowgli's head, which meant the connection between reason (father), and Matter (mother) (cfr. Appendix 20, frame 38, 39, 40).

ACT 3

Stage 10 **The Road Back**

The road back marked the moment in which Mowgli accepted to go with Baloo and Bagheera to the Man Village. After the victory against his enemy Sheera Khan, Mowgli reunited two main concept for his social integration which were the union of the body with the spirit. That combination represented the union of father with the mother which Baloo and Bagheera embodied in the story. The last moment for the road back stage, the cosmovision conceptualization made presence as the Man Village was shown the greatest challenge Mowgli still was to face as a social member (cfr. Appendix 20, frame 41, 42, 43).

Stage 11

The Resurrection

The sequence which showed Baloo fallen down on ground after being hit on face by Sheera Khan, made the resurrection become dramatic for its rainy context in the background. The sad atmosphere created was thus a classic moment for which the hero experiences a situation of death. In the case of Mowgli, the movie made him transfer such a responsibility to Baloo. Thus in the first moment of the sequence, Mowgli could see the giant dead body of Baloo spread over the ground in a useless way marking thus an immediate sense of separation from the body. After that, the camera angle got shorter for showing Mowgli holding Baloo in his arms in a deadly and silent fashion.

That was thus the moment, which marked the transference of responsibility of Mowgli to Baloo. The Hero in this case needed to show his sensibility to evoke passion to audience. The sadness experienced was increased by the rainy context in the background. Only after Bagheera had evoked his mourning words regarding Baloo's friendship that in fact Baloo started reacting for coming back to a alive condition again. After that, Mowgli and Baloo hugged and kissed inspiring thus the connotation of protection (cfr. Appendix 20, frame 44, 45, 46).

Stage 12

The Return with the Elixir

The return with the elixir represented a stage for which Mowgli will still have to initiate in his life as a social member. The sexual connotation for this stage was thus an extension of the reward stage. The jar carried by Mowgli represented the Elixir itself which, in other words, was his male fecundity as a husband of the maiden of the lake, who invited him come in the village. The last frame which showed Baloo and Bagheera walking back to tribe concluded that the conceptualization between mind and body was integrated harmoniously as just as the fertility of the Reason (father) and the Matter (Mother) evoked for Mowgli and the maiden of the lake (cfr. Appendix 20, frame 47, 48, 49).

5.2. CONCLUSÕES GERAIS

GENERAL CONCLUSIONS

De acordo com as análises realizadas no âmbito comunicacional mediate dez obras clássicas da literatura infantil mundial assim como suas mais recentes adaptação cinematográfica, concluímos que:

1. Ao que se refere ao tipo apropriado de literatura destinado às crianças de quatro à oito anos de idade, o Realismo Mágico demonstra suas capacidades de adequação direta de seus recursos estéticos ao equilíbrio e condicionamento dos problemas referências nos textos infantis. Dessa forma, tais recursos estéticos podem ser adaptados para a construção de textos destinado ao receptor infantil e, assim, servindo como aparelho de regulação dos conceitos infatis básicos no período intuitivo de desenvolvimento.

2. Os recursos estéticos primitivistas da Teoria do Realismo Mágico indicada por meio dos aportes de Erick Camayd-Freixas (1988) e Seymour Mentor (1999) permite, dessa forma, uma integração completa de importantes valores filosóficos e necessidades psicológicas infantis básicas na construção de uma narrativa literária explicitamente mitológica capaz de fornecer subsídios de acesso comunicacional nos três níveis do texto: Semiótico, Simbólico e Real.

3. Com a prolongação e definição dos valores primitivista no texto literário infantil, por meio das teorias do Realismo Mágico é possível distinguir algumas especificidades de seu texto:

3.1. A primeira revela a exclusividade do texto mágico realista como um instrumento de construção de sentido. E que, por isso, se afasta dos aportes formalistas que presumiam sua condição de dependência do texto fantástico cujo sentido textual se acreditava estar presente estaticamente no interior do texto de forma auto-suficiente. Dessa forma, refutamos ao longo de nossa investigação a noção do texto mágico realista como um “Deslinde” do Fantástico, por dizer que

suas raízes possuem da fato características ulteriores a condição signica. Sendo assim, o sentido textual da narrative mágico realista é feita por meio da construção ativa de sentido por meio do sujeito que o experimenta. Dessa forma, refutamos a condição formalista de sentido “dado” ou de sentido objetivamente existente.

3.2. *A segunda demonstra a complexa participação do elementos estéticos primitivista mitológicos na construção de sua narrativa. Um tipo narrativo que não busca o mimetismo ou representação de uma realidade em particular, mas que busca a construção de um olhar crítico por meio do conflito de múltiplas realidades envolvidas. Sendo assim, concluímos que por meio das especificidades da estética primitivista nas obras cinematográficas adaptadas desde a literatura clássica infantil, foi necessário a inserção de novos conceitos ideológicos na reestruturação dos problemas referências encontrados por meio das análises dos livros. Tal transformação, com efeito, coincidiu na forma de apresentação tanto de conteúdos profundos da narrativa (história) como também em conteúdo aparentes (contexto), principalmente nos filmes de adaptação realizadas por meio de produtoras norte-americanas, em obras como: Pinocchio, O Livro da Selva, Horton, Charlie e a Fabrica de Chocolate. A parte desses filmes de produtora norte-americanas, podemos citar também que o filme brasileiro: O sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras, também demonstrou uma série de transformações tanto em nível aparente como em nível profundo.*

2. Foi constatado também por meio das análises que as obras clássicas da literatura infantil, ainda que não totalmente destinada ao público infantil do período intuitivo, preservam os elementos essenciais na construção da realidade mágico realista. Sendo assim, podemos apontar que as obras: “*The Jungle Book*”, “*Charlie, and the Chocolate Factory*”, *The Magic Pudding* e “*Mio, my son*” demonstram problemas referências mínimos identificados por meio da estrutura M.H.J. ativada em suas narrativas. Contrariamente ao que se esperava encontrar com relação as novelas destinadas ao nosso público de estudo, tais como: “*Horton Hears a Who!*”, “*The Adventures of Pinocchio*”, “*The Little Prince*”, “*Celia, lo que dice*” e “*Reinações de*

Narizinho” obtivemos a constatação que tais obras, embora fortemente impregnada por meio da estética primitivista do Realismo Mágico e por meio dos valores intuitivos infantis referentes a **animismo**, **artificialismo** e **finalismo**, ainda assim foi possível observar seus problemas referências em escalas de repetições variadas ao longo de toda a estrutura M.H.J. Sendo assim, apontando em separado os tipos de problemas referências mais frequentes em ditas obras, podemos destacar o seguinte:

4.1 *A maioria dos problemas referências estiveram relacionados aos principios básicos de conceitualização adaptada a recepção do público infantil de 4 aos 8 anos. A falta de uma equilibrada equiparação entre elementos perceptivo referentes aos personagens e situações da história afetaram suas relações pragmáticas, principalmente, as que referiam-se às Relações Objetivas (OR), Relações Conjuntivas (CR) e Relações Cognitivas (CG-R).*

4.2. *Costatamos ainda que dentre as obras destinadas às crianças no período intuitivo analisadas, a que mais se destacou por meio de sua integridade no tratamento dos conceitos básicos intuitivo infantil foi a obra de Antoine de Saint-Exúperie: Le Petit Prince (The Little Prince).*

4.3. *Dessa forma, dentre todas as obras analisadas (destinadas ou não) ao nosso público de idade intuitiva, tal obra, portanto, apresentou uma coerente adaptação dos valores primitivistas e intuitivos na preparação de sua narrativa. O tipo de conduta observado por meio da evolução da jornada mítica do herói (M.H.J.) mostrou um tipo que inicia-se por uma característica de conduta equilibrada (Leveled), passando em momentos posteriores ao logo da história a características desequilibradas (Unleveled), depois reservadas (Reserved) e por último expansiva (Expansive). Sendo assim, a narrativa da história do Pequeno Príncipe (The Little Prince) demonstrou uma característica de conduta infantil (Children's Conduct Characteristic – C.C.C.) equivalente a ao tipo **NORMAL** (Centrípedo) ou **L.U.R.E.** representado em 96% de participação na narrativa da*

obra analisada. Come feito, tal marca corresponde a maior marca de valores intuitivos e primitivistas dentre as dez obras analisadas.

5. Comparativamente às outras obras analisadas as quais apresentaram problemas referências em grande escala (maior que três), mas que mantiveram uma coerente característica de conduta ao longo da jornada do herói, podemos destacar a obra de Elena Fortún (Celia, lo que dices), a obra de Carlo Collodi (The Adventures of Pinocchio) e a de Monteiro Lobato (Reinações de Narizinho). Sendo assim, na primeira obra a autora espanhola conseguiu adaptar elementos básicos da conduta intuitiva assimiladas ao conceitos básicos tanto da jornada mítica do herói quanto de elementos primitivistas do Realismo Mágico. Desta forma, tais conceitos foram obtidos por meio de nossas análises as quais marcaram o tipo *C.C.C. (E.U.R.L.)* para o Herói (Celia) em 89% de participação ao longo da narrativa da novela. Dessa forma, igualmente ao tipo de característica de conduta apresentada em Celia, a novela de Monteiro Lobato (Reinações de Narizinho) apresentou o tipo *C.C.C. (E.U.R.L.)*. A única diferença foi que na obra do Brasileiro as marcas de participação para tal tipo de característica de conduta foram mais altas, equivalente à 94.8% a qual representou a **segunda** mais alta marca de participação e tramento tanto dos valores intuitivos infantis quando dos elementos primitivistas do Realismo Mágico obtidos por meio da estrutura (M.H.J.). Por sua vez, no caso da novela analisada do autor italiano, podemos constatar um tipo de *C.C.C* equivalente to *(L.E.R.U.)* correspondente à 77% de participação ao longo de toda sua narrativa.

6. Baseado na observações obtidas por meio das análises e conclusões disponiveis anteriores podemos destacar o seguinte:

6.1. *Que os problemas referênciais infantis nas obras analisadas não estão relacionadas ao comportamento direto observsado da evolução do herói por meio de sua características de condutas (C.C.C.).*

6.2. *Que os tais problemas referênciais possuem causas encontradas com o brusco câmbio de valores intuitivos referentes ao Animismo, Artificialismo e Finalismo.*

6.3. *Que as grande marcas animisticas encontradas em contraponto as pequenas marcas encontradas nos valores artificialista e finalistas ou mesmo pequenas marcas encontradas em todas a uma só vez, afetam diretamente ao sugimento de problemas referencias nos textos infantis que se destinam, ou pelo menos que poderiam destinar-se às crianças no período intuitivo de desenvolvimento (4 — 8 anos).*

7. Com relação as obras analisadas que destinadas ao publico infantil diferentemente ao periodo intuitvo (**O Livro da Selva** “*The Jungle Book*”, **Charlie e a Fabrica de Chocolate** “*Chralie, and the Chocolate Factory*”, **Momo** “*Momo*” assim como **O Pudim Mágico** “*The Magic Pudding*”) , podemos destacar que a maioria dos problemas referencias equivalente a um total de 11 problemas, foram encontrados em nos estagios do primeiro ato da estrutura (M.H.J.). Em segundo lugar aparecem os problemas referências indetificados no terceiro ato da estrutura (M.H.J.) os quais equivaleram a 10 em seu total. Somente 5 problemas referências foram identificados no Segundo ato da estrutura (M.H.J.) na narrativa dessas cinco obras analisadas. Dessa forma, concluímos que:

7.1. *Que a utilização e análise de tais obras não destinada ao nosso público de análise, dar-se primeiramente por meio da aproximação etária apresentada por meio de suas narrativas à recepção dos conteúdo primitivistas referente ao nosso público de análise. Sendo assim, se justifica o motivo pelo qual escolhemos ditas obras como suplementos de análise comparitvo.*

7.2. *Que igualmente a subconclusão 7.3. relacionada aos problemas referênciais encontrados nas obras destinadas ao público infantil no período intuitivo, o mesmo pode ser aferido às obras acima mencionadas devido a brusca variação do valores intuitivos ao que se refere a Animismo, Artificialismo e*

*Finalismo. Sendo assim, os problemas referências, da mesma forma que nas obras integralmente destinada ao nosso público de análise, estão as obras: **O Livro da Selva, Charlie e a Fábrica de Chocolate, Momo** assim como **O Pudim Mágico** as quais também apresentam o mesmo indício de desequilíbrio de tais valores intuitivos.*

8. Correlativamente ao que se esperava encontrar como resultado a partir das obras integralmente destinadas ao nosso público de análise, assim como as obras que somente fazem relacionam-se à eles, foi constatado que as obras não diretamente destinadas ao nosso público (4 — 8 anos de idade) demonstraram um tipo de **C.C.C. mais baixos** do que aquelas que se destinavam integralmente ao nosso público. Isso, desde já representa uma obviedade que nos limita a comentar. Entretanto, as marcas encontradas a partir da participação de tais tipo C.C.C. em ditas obras não diretamente destinadas ao nosso público, fazem valer o interesse de comentar um importante achado a partir dos dados obtidos, a saber:

8.1. *Que duas, dentre as cinco obras que não estão diretamente destinadas ao processo comunicacional da idade intuitiva, apresentaram um tipo de C.C.C. comum por meio de diferentes marcas e contextos. A primeira foi **O Livro da Selva** (*The Jungle Book*) com C.C.C. (**E.L.R.U.**) equivalente a 71% de participação em sua narrativa e a segunda foi a novela **Mio, meu filho** (*Mio, my son*) com C.C.C. (**E.L.R.U.**) equivalente a 66% de participação em sua narrativa. Sendo assim, foi observado que ambas mesmo com diferentes marcas, ainda assim puderam apresentar um tipo de C.C.C. comum. Assim inferimos que por meio dos números e do tipo de conduta comum apresentado em ambas novelas, revela-nos com efeito tanto o tipo de protagonização, como o tipo de desenvolvimento pelo qual o Herói percorre ao longo de sua aventura registrada por meio da estrutura (M.H.J.). Tais valores coincidentes de conduta revelam, em outras palavras, o mesmo **eixo comunicacional** referentes aos estímulos e obstáculos que cada Herói (protagonista) apresentou em suas respectivas histórias. Tanto Mio quanto Mowgli, ambos possuem problemas de inicialização*

comuns por serem órfãos. Portanto, suas estrutura de aventura seguem sendo relativamente a mesma, com variações elementares de contexto, porem idênticas com relação a sua caracterização de aventura. Em outras palavras possuíam tanto um como o outro, a mesma função emotiva e níveis intuitivo também semelhantes.

8.2. *Que em particular a novela Momo cuja história é protagonizada por meio de um tipo de Herói órfão ao qual poderia-se atribuir os mesmos valores encontrados tanto na obra O Livro da Selva como em Mio, meu filho. Entretanto, a funcionalidade da estrutura de aventura de Momo não aspirava as mesmas condições psíco-afetivas que as de Mowgli e Mio apresentaram. Dessa forma, a novela Momo, ainda que apresente uma característica de protagonização semelhante à duas obras mencionadas anteriormente, não obedece ao mesmo perfil psicológico. Sendo assim a novela Momo apresentou um tipo de C.C.C. (E.U.L.R.) equivalente a 75% de participação. Isso, com efeito, indica que o tipo de evolução psíco-afetivo de Momo foi diferente com relação tanto a de Mowgli quanto a de Mio.*

8.3. *Portanto, se pode inferir que o fator determinante para um específico tipo de evolução narrativo no período intuitivo não depende da característica do protagonização, mas sobremaneira das condições em que o dispositivo C.C.C. se apresenta por meio da estrutura M.H.J.*

9. Concluímos ao que se refere as funções emotivas dos personagens relativas à evolução psicológica do Herói que foram indetificadas por meio da estrutura (M.H.J.) que a participação dos personagens funcionam de modo aditivo ou de contágio. Dessa forma, concluímos também que a aplicação dos métodos funcionalistas pragmáticos na observação dos personagens das obras analisadas, demonstraram uma coerente forma de aproximação aos processos comunicativos mediante literatura e cinema. Por isso, podemos inferir as seguintes proposições:

9.1. *Que tanto as obras literárias quanto suas adaptações cinematográficas revelaram os mesmo tipos de funções emocionais. A inclusão de um ou mais personagem por meio da narrativa cinematográfica, não mudou o contexto geral da história original narrada de forma literária. Deste modo, concluímos também que a quantidade de personagens não afeta a conduta do herói, salvo quando tais personagens adquirem ou desenvolvem funções emocionais enfaticamente negativa ou positiva seivindo, assim, como neutralizador de condutas positivas ou negativas do herói.*

9.2. *Que tais funções emocionais estão diretamente relacionadas às Relações Pragmáticas. Com efeito, tais relações pragmáticas estão formadas de tipos de emoções variantes, classificada de acordo com Antonio Damasio (2007) em três grandes grupos (Emoções de Fundo, Emoções Básicas e Emoções Sociais). Dessa forma, para um processo comunicativo adequado ao texto infantil no período intuitivo, se espera que haja um tipo de Relação Pragmática integral que deve levar em consideração sua forma aditiva de seus pares complementares. Sendo assim, concluimos que todos os problemas referências das obras analisadas apresentaram incompletudes nos pares de suas Relações Pragmáticas correspondentes.*

10. Fazendo referência as causas dos problemas referências no processo comunicativo literário das obras analisadas, foi possível concluir que: as obras literárias as quais não desenvolveram os conceitos básicos no tratamento das necessidades psicológicas das crianças no período intuitivo tiveram, portanto, uma forte influência tanto no tratamento de metáforas coerentes na descrição dos conflitos dramáticos do herói, quanto na adaptação de tais conflitos na construção do roteiro cinematográfico. Portanto, a partir de tal observação realizada por meio das análises, concluimos que a estrutura M.H.J. funcionou ativamente na correção de tais problemas nas versões cinematográficas especialmente em: **Momo e os Homens de Cinza** (*Momo and the Man in Grey*), **O Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras**, **Pinocchio**, **O Puding**

Mágico (*The Magic Pudding*), **O Livro da Selva** (*The Jungle Book*) e **O Pequeno Príncipe** (*The Little Prince*).

5.2.1. GENERAL CONCLUSIONS *(English Version)*

According to the analyses made in the field of the communication process between ten classical children's literature text and their respective audiovisual adaptations, it was concluded that:

1. To which make reference to the appropriate type of literature intended for children from four to eight years old, the conceptual elements of the Magical Realism aesthetic present a great response for the balance and adaptation for the textual children's referential problems. As such, the aesthetic elements may be adapted for the construction of texts intended exclusively to children's reception. Furthermore, it may also serve as an important tool for balancing the basic children's concepts for the intuitive age development.
2. The primitivist aesthetic resources for a complete Magical Realism theory indicated by the studies of both Erick Camayd-Freixas (1988) and Seymour Menton (1999), allow as such a full integration of philosophical values and basic psychological necessities for the construction of a literary narrative based on mythological elements. In addition, it may provide wide access to children's communicational process in three different levels of the texts: Semiotic, Symbolic, and "Realm".
3. With the enlargement of the mythic definition offered by the Magical Realism theory, the application for the primitivist values in child's literary texts is thus possible to distinguish some specificities belonging exclusively to child's texts:

3.1. The first one reveals the exclusivity found in the magical realistic texts for which is understood here as a tool for the construction of meaning in child's literary texts.. As such, it set itself apart from which the formalist school presumed for its dependent condition on the Fantastic literary genre texts for which the textual meaning, it was believed, existing steadily inside the texts in a such auto-sufficient status, as though it were a "Deviation" from the Fantastic genre literary texts. As

*such, we, along our investigation, decided to refuse such formalist idea for saying that the Magical Realism text belongs unconditionally to a much broader type of text than merely to its signic condition of meaning. As such, its roots of existence belong indeed to ulterior conditions connected with the same kind of primitivist aesthetic as just as it was in the ancient mythic societies, which were based on the **construction of reality** rather than just representing it.*

3.2. *The second demonstrated a complex participation for the primitivist mythological element aesthetic in the construction and characterization of its narrative aspects. Such narrative type does not seek neither for a strict mimetism, nor for a representation of a particular reality, but otherwise for construction of a critical view of multiple conffits of possible realities evolved in the story. Thus, we concluded that through the primitivist aesthetic specificities found, too, in the cinematographic adaptation had to insert new ideological concepts for the restructuration of the referential problems found by the analyses of the classical children's novels chosen for the analyses. Thereby, this kind of transformation coincided for an exclusive type of content presentation for which showed significant manipulation in both aspects of the narrative of the materials treated by our analyses: its deep aspect (Story) and its aparent aspect (Context). Whichever it might be, either of them may modify the overall primitivist contents in the translation of its audiovisual adaptation. That is true, specially, in the movies which were produced by north-american cinema producers such as **Charlie, and the Chocolate Factory, Pinocchio, The Jungle Book, and Horton**. Aside from the north-american productions, we may also cite the Brazilian movie "**O Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras**", which also presented transformations in both aspects of the narrative (story and context).*

4. The research also concluded that the child's literary classical materials preserved essential elements for the construction of a magical reality likewise to our age group of analyses, even though some of them were not fully destined for children's

intuitive age group. Accordingly, we may point out some materials such as *The Jungle Book*, *Charlie, and the Chocolate Factory*, *The Magic Pudding* and *Mio, my son*, which all of them could indicate minimum referential problems identified by the (M.H.J.) structure. On other hand, the novels intended exclusively to our age group of analyses such as Horton, Hear Who!, The Adventures of Pinocchio, The Little Prince, “Celia, lo que dice”, and “Reinações de Narizinho”, **presented more referential problems than the other materials not fully intended to our age group**. Thus, it was concluded that such materials, though strongly impinged for both the primitivist aesthetic elements of the Magical Realism and for children’s intuitive values (Animism, Artificialism, and Finalism), it was, nevertheless, possible to observe their referential problems through a varied scale of repetition along the whole (M.H.J.) structure. Thus, in order to present in particular some of the most frequent referential problems found in such materials, we may outstand as it follows:

4.1. *The majority of the referential problems were related to basic principles of conceptualization adapted to the reception for children from 4 to 8 years old.*

4.2. *The lack of balanced comparisons between conceptual and perceptual elements referent to both characters and situations of the stories, affected directly their Pragmatic Relations, mainly, those ones which were related to the Objective Relations (OR), Conjunctive Relations (CR), and Cognitive Relations (CG-R).*

4.3. *It was also concluded that among the material oriented to children within the intuitive age, the one which most outstood for its integrity in dealing with basic child’s concepts belonging to the intuitive age group was the material of Antoine de Saint-Exúperry: **The Little Prince**. As such, among all literary material analysed (intend or not) to our public of study, The Little Prince novel thus presented a coherent adaptation process for the primitivist and intuitive values in its narrative. Therefore, the type of conduct observed along with the mythological hero’s journey structure (M.H.J.), presented a kind of conduct characterized for being **Leveled** at the beginning, then at posterior moments*

Unleveled, then Reserve, and at last moment Expansive. Thus, the narrative of the novel The Little Prince, demonstrated a type of children's Characteristic Conduct – (C.C.C.) equivalent to the type NORMAL (Centripetal) or L.U.R.E. (Leveled, Unleveled, Reserved, and Expansive). As such, it was represented by 96% of participation in the narrative. Effectively, such marks correspond to the highest points for intuitive and primitivist values among all ten materials analysed.

5. Comparatively to the other analysed materials, which presented referential problems in high frequency (higher than three), have somehow presented at the same time a coherent conduct characteristic along the hero's journey structure. As such, it is possible to highlight Elena Fortun's novel (Celia, lo que dice), Carlo Collodi (The Adventure of Pinocchio), and Monteiro Lobato (Reinações de Narizinho). In turn, for the first material mentioned, the Spanish author treated basic concepts for the intuitive conduct. As a result, she assimilated quite accurately in her novel, the majority of primitivist concepts offered by the Magical Realism theory. Therefore, such concepts obtained for our analyses, indicated for Celia (heroin) the C.C.C. type equivalent to (E.U.R.L) figured in 89% of participation in the narrative of the novel. As just as the conduct characteristic found in "Celia, lo que Dice", the novel "Reinações de Narizinho" presented the same C.C.C. type equivalent to (E.U.R.L.). The only difference was that in the Brazilian author's material, figures of frequency represented 94.8%, which were higher than Elena Fortun's novel. Therefore, for such marks the novel of Monteiro Lobato ranked the second highest position among the most suitable materials for the adaptation and treatment of child's intuitive values, which were indicated by the integration between the concepts of the Magical Realism theory and the (M.H.J.) structure. In turn, for the novel Pinocchio, it is possible to point out a type of C.C.C. equivalent to (L.E.R.U.) figured in 77% of participation along the narrative.
6. Based on the observations priorly obtained through the analyses and conclusions, it is possible to highlight as it follows:

6.1. *That, child's referential problems found through the material analysed **are not** related to a direct observation of the hero's psychological evolution registered for his/her characteristic conduct (C.C.C.).*

6.2. *That, such referential problems have their causes found by the brutal or **subitus change of the intuitive values** referent to **Animism, Artificialism, and Finalism**.*

6.3. *That, the **high animistic** marks presented in the narrative **in comparison** to the **short marks of artificialistic and finalistic values** made the referential problems be on the increase due to its lack of balance for the intuitive values. In other words, in overall the higher were the discrepancies among the intuitive values, the more referential problems occurred in the texts. Ultimately, for this kind of problem, the textual references in the communicative reception process (in child's intuitive age group of development) may be directly affected.*

7. Regarding the materials analysed such as **The Jungle Book, Charlie and the Chocolate Factory, Momo**, as well as **The Magic Pudding** —which all of them **were not directly** oriented to children's intuitive age reception—, presented **eleven** referential problems right in the first act of the narrative traced by the M.H.J. structure. For the second majority of referential problems found in such novels, it is possible to point out that **ten** problems were identified in the stages of the third act of the narrative. Lastly, only **five** referential problems were indicated by the M.H.J. structure for the second act of the narrative of the novels analysed. Thereby, it was concluded that:

7.1. *The use and analysis of such materials, which **were not directly** intend to the intuitive age group reception, are, firstly, due to the proximity such material had to our age group; secondly, due to narrative presentation in which showed high levels of incidence for the primitivist contents. As such, it is justified the*

reason for which such material were chosen: as a comparative element for the analyses.

7.2. *That, likewise the results obtained for the conclusion 7.3. related to referential problems found in the material **fully oriented** to the reception of the intuitive age group, the same is to be said here about the material mentioned above, for their abrupt and unexpected shifts of the intuitive values (Animism, Artificialism, and Finalism). As just as to which happened in 7.3., it happens the same to these ones **not directly** intend for our age group of analyses, **because all of them presented the same indices of disequilibrium for such intuitive values.***

8. Correlatively to which was expected to be found as a result from the choosing of the materials intended integrally to the intuitive age reception, as well as those ones which were not directly intended for them, it was concluded that these ones presented lesser referential problems in comparison to those ones intended directly to our age group of analyses. As such, the conclusion might seem too obvious. However, there is something that seems to be interesting about the type of C.C.C. found in the text of the materials **not intended directly** to our age group of analyses:

8.1. *That, two among the five materials **not** directly intended to our age group of analyses, presented a common C.C.C. type through different perceptual marks and contexts. The first was the novel: **The Jungle Book**, which presented C.C.C. (E.L.R.U.) equivalent to 71% of participation in the narrative. The second thus was the novel: **Mio, my son**, which presented the same type of C.C.C. (E.L.R.U.) with participation marks equivalent to 66% in the narrative. For being so, it was observed that both novels presented a **common C.C.C. type**, though they had presented **different perceptual marks.***

8.2. *As a result, it was also concluded throughout the C.C.C. type presented mutually in both novels that, **the common C.C.C. type reveals not just the type of***

*performance of the hero in the narrative, but also the type of psychological development he/she goes through along with the M.H.J. structure. Such coincident values of conduct, in other words, presented the same communicational “axis” related to the stimuli and obstacles that every Hero (lead character) presented in their respective stories. Mio, as just as Mowgli, both of them presented problems of initialization very common to children for representing concepts referent to the **abandon of parents**. In spite of the fact that they presented slight contextual variations, their structure of adventure used relatively the same type of approach toward such intuitive concepts. As a result, it was concluded that the general context of each of them did not affect the overall characterization for the type of adventure experienced by both heroes in their respective stories. regardlessly of their particular contexts, in other words, Mowgli and Mio presented both **similar emotional function** and intuitive levels marks.*

8.3. *That, to which concerns the novel **Momo** —a story performed by orphan hero—, it could be said thus that the same primitivist values were found in both novels **The Jungle Book** and **Mio, my Son**. However, due to a different **functionality** found in the structure of adventure in the novel **Momo**, the kind of aspiration and objectivity of the hero was not the same as Mowgli or Mio, even though both heroes were orphans as well. Thus for Momo had a very unique psycho-affective condition concerning her self-awareness condition was well developed in the story; consequently, she presented different pragmatic functions in her emotional development along the narrative. Ultimately, the novel **Momo**, even though had presented similar kind of performance as the other two novels mentioned before, it does not follow the same psychological profile. As such, the novel **Momo** presented a C.C.C. type (**E.U.L.R**) equivalent to 75% of participation in the narrative, which means that the **Momo’s** psycho-affective process was different from Mowgli and Mio. Therefore, it is possible to infer that: **the actual factor to determine a specific type of narrative evolution in the intuitive age group does not depend on the type of performance, but essentially***

on the condition which the dispositive C.C.C. is presented by the means of the M.H.J. structure.

9. to which concerns the emotional function of the characters and the respective psychological evolution of the hero in his/her journey of development, it was concluded that: the participation of all characters evolved in the narrative of the story work in a additive, namely, contagious fashion. As a result, it was also concluded that: the functionalist pragmatic methods used in the observation of the characters in the materials analysed, demonstrated to be a coherent sort of approach to the communicative process between literature and cinematographic **texts**. Thus, we may infer the following statements:

9.1. *That, both kind of texts, be it literary or cinematographic, reveal the same kind of emotional function as worked out cooperatively one to the other. The insertion of one or more new characters in its audiovisual version did not change the overall context of the original story from its original literary format. For this reason, it was also concluded that **the amount of characters does not affect the conduct of the hero, unless when such characters acquire or develop emotional function emphatically negative or positive**, which may work to neutralize negative conduct or to increase the potential of positive conducts of the hero.*

9.2. *That, such emotional functions are directly connected with the Pragmatic Relations. As such, the emotional functions are formed of some certain kind of variant emotion types, which were classified by Antonio Damasio (2007) in three large groups (Background Emotions, Basic Emotions, and Social Emotions). Therefore, for a proper communicative process in children's text intended exclusively to the intuitive age group, it is expected that be an integral Pragmatic Relation, which should take in consideration the additive aspect for the conceptualization process by applying complementary both parts of its relational pairs. Thus, it was concluded that **all referential problems analysed have presented defect or incompleteness for its Pragmatic Relation pairs respectively.***

10. To which regards the causes for the referential problems in the literary communicative process of the material analysed, it was possible to conclude that:

*11.1. the materials which did not develop some specific concepts for the treatment of the basic psychological necessities of children in the intuitive age group, had strong influence for dealing with coherent metaphors in the description of dramatic conflicts of the hero, as well as in the adaptation of such concepts into the cinematographic screenplay format. Therefore, through such observation made by the analyses, it was concluded that the referential problems presented in cinematographic version, specially, in **Momo, and the Man in Grey, “O Sítio do Pica-Pau Amerelo: no reino das águas claras”, Pinocchio, The Magic Pudding, The Jungle Book, as well as The Little Prince** had to with the insertion of adult’s metaphor and conceptualization process specially in the stages of the first act of the M.H.J. structure.*

5.3. TESE

THESIS

O processo comunicativo dos textos infantis quando orientado exclusivamente a recepção das crianças no período intuitivo de desenvolvimento (4—8 anos), apresentam qualidades estéticas comuns tanto ao Realismo Mágico quanto ao processo de conceptualização pragmática da realidade que permite ser construída por meio tanto do texto literário como do texto cinematográfico. Sendo assim, os problemas referências dos textos infantis podem ser regulados e diminuídos a partir da aplicação da estrutura da jornada mítica do herói (M.H.J.) a qual é comum tanto à estética primitivista da construção da realidade quanto à estética do processo comunicativo intuitivo infantil de 4 à 8 anos.

The communicative process in child's texts oriented exclusively to children's reception belonging to the intuitive age group of development (4—8 years old), presents the same aesthetical qualities, common for both the Magical Realism and for the pragmatic conceptualization process for the reality construction made by the means of literary and cinematographic texts. As such, the referential problems found in the child's texts may be regulated and reduced by the application of the mythological hero's journey structure (M.H.J., which is common to both the primitivist aesthetic for the reality construction, as well as to the communicative process for children's intuitive age group (4—8 years old)

Hipóteses:

✓ H1. (VERDADEIRA)

Os problemas referenciais infantis no período intuitivo podem ser regulados por meio da introdução de elementos primitivistas a partir da teoria do Realismo Mágico e da estrutura da Jornada Mítica do Herói (M.H.J.).

✓ H2 (VERDADEIRA)

O processo comunicativo infantil mediante a literatura e o cinema é formado pragmaticamente por meio da formação das emoções e sentimentos observados através da conduta de desenvolvimento psicológico do herói dentro da narrativa textual.

Hypotheses:

✓ H1 (TRUE) Children's referential problems within the Intuitive Age can be regulated by introducing primitivist elements of the Magical Realism theory and the Mythological Hero's Journey (M.H.J.).

✓ H2 (TRUE) Children's communicative process between literature and cinema is formed pragmatically by means of the emotions and feelings observed by the Hero's developmental conduct in the textual narrative.

5.4. BIBLIOGRAFÍA GERAL

GENERAL BIBLIOGRAPHY

ALBALADEJO MAYORDOMO, Tomás (1998): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, España, Universidad de Alicante.

ASIMOV, Isaac (1974): *Las palabras y los mitos*, Barcelona, Laia Ed.

ARIÉS, Philippe (1987): *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*, Madrid, Taurus S.A.

APPLEBEE, N. Arthur (1989): *The child's concept of story*, Chicago, The University of Chicago press.

BORTOLUSSI, Marisa (1987): *Análisis teórico del cuento infantil*, Madrid, Alhambra

BOOTH WAYNE, C. (1983): *The rhetoric of fiction*, U.S.A, The university of Chicago press.

BRANIGAN, Edward (2001): *Narrative Comprehension and film*, New York, Routledge.

CAMAYD-FREIXAS, Erick (1998): *Realismo mágico e primitivismo*, Boston, University Press of America.

CAMACHO DELGADO, José Emanuel (2006): *Comentarios filológicos sobre el realismo mágico*, Madrid, Arco S.L.

CAMPBELL, Joseph (2005): *El héroe de las mil caras*, Madrid, Fondo de Cultura Económica.

----- (1990): *Las mascara de Díos: mitología primitiva*, Madrid, Alianza.

----- (1989): *Historical atlas of world mythology*, San Francisco, Alfred van der Mark Editions.

----- (1973): *Myths to live by*, London, Souvenir Press.

CAMPOS. Alfredo (1992): *Capacidad de formar imágenes y emotividad de diferentes emociones*, Revista galega de pedagogía, N. 6 – 7; p.169 – 176.

CASSIRER, Ernst (1973): *Language and myths*, New York, Dover Publication INC.

----- (1979): *Symbol, myth, and culture*, London, Yale University Press.

----- (1964): *The philosophy of symbolic forms*, London, Yale University Press.

CERVERA, Borrás Juan (1991): *Teoría de la literatura infantil*, Bilbao, Ediciones Mensajero.

CHANGEUX, Jean-Pierre; RICOEUR, Paul (1999): *Lo que nos hace pensar: la naturaleza y la regla*, Barcelona, Península

CHARAUDEAU, Patrick (2006): *Le discours politique: Les masques du pouvoir*. Paris, Vuibert.

COLOMER, Teresa (1999): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, Madrid, Síntesis.

CUESTA ABAD, José Manuel (1991): *Teoría hermenéutica y literatura*, Madrid, Visor S.A.

DAMASIO, Antonio (2007): *En busca de Spinoza*, Barcelona, Crítica s.a.

- DELVAL, Juan (1975): *El animismo y el pensamiento infantil*, Madrid, Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.
- DESPRET, Vinciane (2002): *Quand le loup habitera avec l'agneau*, Paris, Empechêurs de penser.
- DORON, Roland; PAROT, Françoise (1991): *Dicionário de Psicologia*, França, Climepi.
- DIJK, Teun A. van (2001): *La ciencia del texto*, Barcelona, Paidós Ibérica, S.A.
- (2004: 48): «Discourse, ideology and context» em PUJANTE, David (org.). *Caminos de la Semiótica en la última década del siglo XX*. Universidad de Valladolid cursos de invierno.
- (1985): *Discourse and Literature: new approaches to the analysis of literary genres*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- DOLEŽEL, Lubomír (1998): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*, Madrid, Arcos.
- DUCROT, Oswald (1982): *Decir y no decir: principios de semántica lingüística*, Barcelona, Anagrama.
- DURIX, Jean-Pierre (1998): *Mimesis, genres and post-colonial discourse*, London, Macmillan Press LTD.
- ECO, Umberto (1988): *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, S.A.
- ELIADE, Mircea (1974): *Imágenes y símbolos*, Madrid, Taurus.
- (2000): *Aspectos del mito*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- (1961): *Mitos, sueños y misterios*, Buenos Aires, Fabril editora S.A.
- FREUD, Sigmund (1922): *Obras completas del profesor S. Freud*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- FURTH, Hans: (1992): *El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget*, Madrid, Alianza.
- G. PAVEL, Thomas (1986): *Fictional worlds*, U.S.A, Harvard College.
- GARCÍA-TUÑÓN, María Asunción Prieto; RUBIO, Rogelio Medina (2005): *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: Planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*, Madrid, Universidad Nacional de Educación.
- GUESELL, Arnold; et. al. (1998): *El niño de 5 a 10 años*, Barcelona, Novagràfik, S.L.
- GOLDWATER, Robert (1967): *Primitivism in modern art*, New York, Vintage.
- GOMBRICH, Ernst H (2003): *La preferencia por lo primitivo*, London, Random House.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (1995): *El análisis cinematográfico*, Madrid, Editorial Complutense S.A.
- Los tres registros del texto. IV Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Bilbao, 14-12/1992. Revista Trama e Fondo # 1.
- HERNÁNDEZ, Casanueva Margarita (2003): *Relaciones entre folklore y literatura infantil: claves interpretativas*, Salamanca, Globalia Ediciones Anthema.
- HUGHES, G.E; CRESSWELL, M. J. (1968): *An introduction to modal logic*, London, Methuen.

HUIZINGA, Johan (1971): *Homo ludens*, Lodon, Paladin. Í

ÑIGUEZ RUEDA, Lupicinio (2006): *Análisis del discurso: manual para las ciencias*, Barcelona, Editorial UOC.

JAMES, William (1996): *The meaning of truth*, New York, Prometheus books.

JÁUREGUI, José Antonio (2000): *Cerebro y emociones: el ordenador emocional*, Madrid, Maeva ediciones.

JUNG, C. Gustav, et. al (1994): *Espejos del yo: imagenes arquetipicas que dan formas a nuestras vidas*, Barcelona, Kairós.

----- (1972): *Conflictos del alma infantil*, Buenos Aires, Paidós.

----- (2002): *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*, Madrid, Trotta.

----- (1997): *AION: contribución a los simbolismos de si-mismo*, Barcelona, Paidós.

KRIPKE, Saul (1982): *Logique des noms propres*, Paris, Lês éditions de Minuit.

LEECH, Goffrey (1974): *Semantics*, England, Penguin Books Ltd.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1964): *El pensamiento salvaje*, Mexico, Fondos de Cultura Económicas.

----- (1987): *Mito y significado*, Madrid, Alianza, D.L.

----- (1974): *Estructuralismo y ecología*, Barcelona, Anagrama.

LEVY-BRUHL, Lucien (1983): *Primitive mythology*, St. Lucia, University of Queensland press.

----- (1987): *Mito y significado*, Madrid, Alianza.

LÓPEZ, Félix et. al (2005): *Desarrollo afectivo y social*, Madrid, Ediciones Pirámides.

LOTMAN M. Jurij (1979): *Semiótica de la cultura*, Madrid, Cátedra.

LOVEJOY, Arthur; BOAS G. (1965): *A documentary History of Primitivism and Related Ideas in Antiquity*, New York, Octagon.

M. CRESSWELL, J. (1988): *Semantical essays: possible worlds and their rivals*, The Netherlands Kluwer Academic Publishers.

MALDONADO ALEMÁN, Manuel. (2003): *Texto y Comunicación*, Madrid, Editorial Fundamentos.

MARTINEZ C., Falcon; et. al. (1985): *Diccionario de la mitología clásica*, Madrid Alianza.

MALINOWSKI, B. (1974): *Magia ciencia, religión*, Barcelona, Ariel.

MELERO MERLO, José (2004): *Cielo y tierra: en niños y primitivos*, España, Universidad de Jaén.

MENTON, Seymour (1999): *Historia verdadera del realismo mágico*, México, Fondo de cultura económica.

MAIER, Henry (2001): *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*, Buenos Aires, Amorrortu

- MONTANGERO, Jacques (1997): *Piaget or the advance of knowledge*, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- MORIN, Edgar (2001): *El cine e el hombre imaginário*, Barcelona, Paidós.
- MAUSS, Marcel (1990): *The gift: the from and reason for Exchange in archaic societis*, London, Routledge.
- MYERS, G. David (2006): *Psicología*, Madrid, Medica Panamericana.
- OLSON, R. David et. al (1993): *Literacy, language, and learning: the nature and consequences of Reading and writing*, Cambridge, University Press.
- PERRICONI, Graciela (2008): *Los niños tienen la palabra: desde la adquisición de la lengua materna hasta el disfruto literário*, Rosario, Homo Sapiens
- PETRINI, Enzo (1981): *Estudio crititico de la literature juvenil*, Madrid, Rialp S.A.
- PIAGET, Jean (1984): *La representación del mundo en el niño*, Madrid, Morata S.A.
- (1976): *La construcción de lo real en el niño*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- (2000): *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, Barcelona, Crítica.
- (1977): *The origins of intelligence in children*, Harmondsworth UK, Penguin.
- (1977): *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura Económica.
- PUJANTE SANCHÉZ, José David (coord.) *Caminos de la Semiótica en la última década del siglo XX*. Universidad de Valladolid, 2004, cursos de invierno 2002.
- (1992): *Mimesis y siglo XX*, Universidad de Murcia
- PRATT, Chris; GARTON, F. Alison (editores). *Systems of representation in children: development and use*, John Wiley & Sons, Inc, New York, 1993.
- PROPP, Vladimir (1987): *Las raíces historicas del cuento*, Madrid Editorial Fundamentos.
- RANK, Otto (1961): *El mito del nacimiento del héroe*, Buenos Aires, Paidós, Buenos Aires.
- RABINOWITZ, Peter J. (2005): *A companion to narrative theory*, Malden (MA), Blackwell Publications.
- RICOEUR, Paul, (1991): *The rule of metaphor: multidisciplinary studies of creation of meaning*, Toronto, University of Toronto Press.
- RIMMON-KENAN, Shlomith (1983): *Narrative Fiction: contemporary poetic*, London, New Accents Co.
- SALDAÑA, Alfredo (2003): *Texto del mundo: Crítica de la imaginación literária*, Zaragoza, Universida de Zaragoza.
- SARTRE, Jean-Paul (1999): *Bosquejo de una teoría de las emociones*, Madrid, Alianza editorial.
- SAUSSURE, Ferdinand de (1980): *Curso de lingüística general*, Madrid, Akal.
- SCHAFF, Adam (1967): *Lenguaje y conocimiento*, México, Grijalbo S.A.

SCHLIEBEN-LANGE, Brigitte (1980): *Linguistica pragmatic*, Bologna, Società editrice il Mulino.

SUGARMEN, Susan (1987): *Piaget's construction of the child's reality*, Cambridge, Cambridge University Press.

TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): *Pure experience: the response to William James*, London, Thoemmes press.

USPENSKY, Boris (1973): *A poetics of composition*, Berkely, University of Carlifornia Press LTD.

VIGOTSKY, Lev (2004): *Teoría de las emociones: estudio histórico-psicológico*, Madrid, Akal s.a.

VILLANUEVA, Darío; et al (1992): 1492-1992: *los signos del realismo. Semiótica y modernidad*: actas del V congreso internacional de la asociación española de semiótica, Coruña, 1992.

----- (2004): *Teorías del realismo literário*, Madrid, Editorial Biblioteca Nueva S.L.

----- (2002): *El comentario del texto narrative: cuento y novela*, Madrid, Marenostrium.

VOGLER, Christopher (2004): *The Writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*, London, Pan Books.

AUTHOR: Antoine de
Saint Exupery
BOOK REFERENCE: The Little Prince (1943)
PAGE NUMBER: 90,
CHAPTER NUMBERS 27,
DATE OF ANALYSIS: 10/09/2010 - 25/10/2010

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

CHAPTER

1. The Ordinary World	3; 9
2. The Call to Adventure	8, 9
3. The Refusal of the Call	9
4. Meeting with the Mentor	21
5. Crossing the First Threshold	17 - snake 1
6. Test, Allies, and Enemies	1, 2; 21; 26
7. Approach	20.00
8. The Ordeal	21, 22, 23
9. The Reward	23 (lesson 1); 24 (lesson 2) p.76
10. The Road Back	24 (p.86)
11. The Resurrection	27
12. The Return with the Elixir	27

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

CODING DATA

Primary Elements

A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A

Secondary Elements

D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B

Pictorial Elements

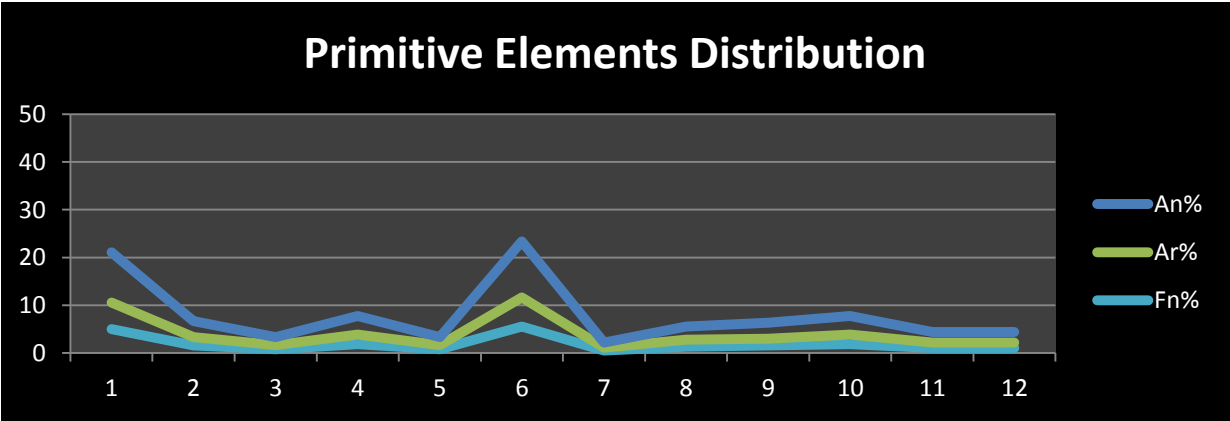
P. The ultra-precise focus	1C
----------------------------	----

Q. Objectivity	2C
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	10.7	10.7	10.6	10.1	10.7	10.5	10.7	10	10	9.8	10.5	10.4	10.7	10.5	10.5	10.4	10.7	10.7	10.7
														AVERAGE		86.9			
FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.																			

Magical Realistic Concepts																		
ANIMISM			ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM		Table of Analysis 2					
19			10				9				38							
# of pages			overall%			An%		Ar%		Fn%		Overall Testing						
	19		21			11		5.56		5		21						
	6		6.7			3.3		1.75		1.6		6.7						
	3		3.3			1.7		0.88		0.8		3.3						
	7		7.8			3.9		2.05		1.8		21						
	3		3.3			1.7		0.88		0.8		6.7						
	21		23			12		6.14		5.5		23						
	2		2.2			1.1		0.58		0.5		2.2						
	5		5.6			2.8		1.46		1.3		5.6						
	6		6.7			3.3		1.46		1.6		6.4						
	7		7.8			3.9		2.05		1.8		7.8						
	4		4.4			2.2		1.17		1.1		4.4						
	4		4.4			2.2		1.17		1.1		4.4						
Total						48		25.1		23								

Graphic 1



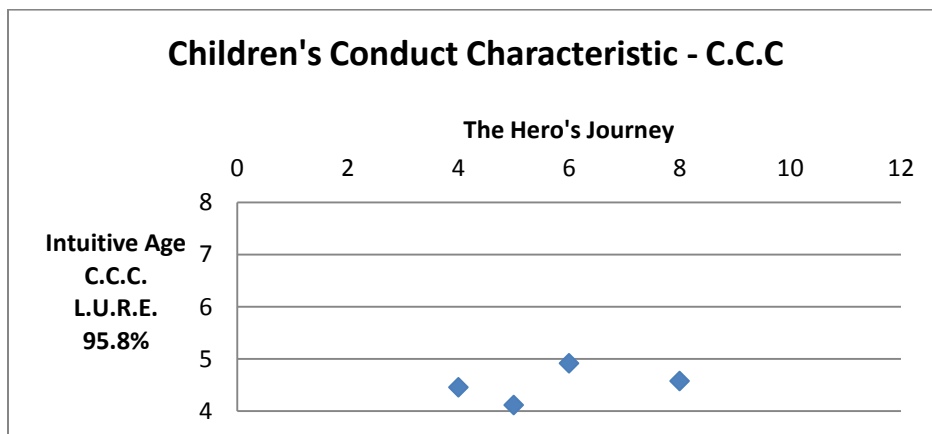
FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

		CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)				C.C.C. L.U.R.E
		Levelled	Unlevelled	Reserved	Expansive	
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS Normal Centripetal	AGE CODE	L	U	R	E	
		4	4,5	7	8	
		5	5,5	7,5		
		6				
		6,5				
		0.844	0.94	0.911	0.77	

		#Pages	Table of Analysis 3					
1	The Ordinary World	21.11	0.844					
2	The Call to Adventure	6.667				0.77		
3	Refusal of the Call	3.333			0.911			
4	Meeting with Mentor	7.778		0.94				
5	Crossing the First Threshold	3.333	0.844					
6	Test, Allies and Enemies	23.33		0.94				
7	Approach	2.222						
8	The Ordeal	5.556	0.844					
9	The Reward	6.667	0.844					
10	The Road abck	7.778			0.911			
11	Ressurrection	4.444	0.844					
12	Retrun with the Elixir	4.444				0.77		
%	TOTAL		3.378	1.89	1.822	1.53		
							L.U.R.E.	
							95.8	

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

Graphic 2

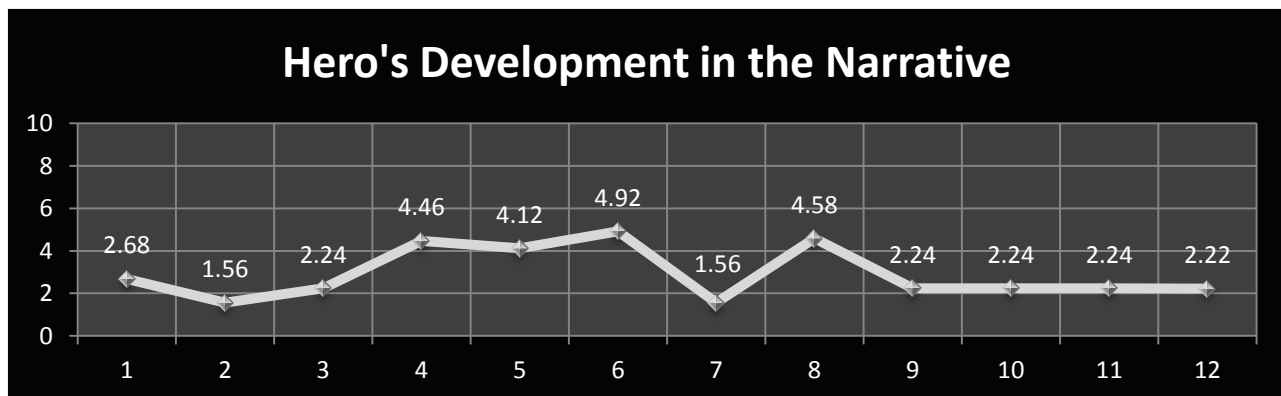


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	SUM
1	0.78	1.12	0	0	0	1	0	0	2.68
2	0.78	0	0	0	0	1	0	0	1.56
3	1.12	0	0	0	0	1	0	0	2.24
4	1.1	1.12	1	0	0	1	0	0	4.46
5	1.1	0	0	1.12	0.78	0	1.1	0	4.12
6	0.78	1.12	1	0	0	1	0	0.8	4.92
7	0.78	0	0	0	0	1	0	0	1.56
8	0.78	1.12	1	0	0.78	0	0	0.8	4.58
9	1.12	1.12	0	0	0	0	0	0	2.24
10	1.12	1.12	0	0	0	0	0	0	2.24
11	1.12	1.12	0	0	0	0	0	0	2.24
12	1.12	1.1	0	0	0	0	0	0	2.22

(Graphic 3)



1 HERO

a The Little Prince

2 MENTOR

b The Pillot

c The Fox

3 THRESHOLD GUARDIAN

d Snake 1

e Snake2

4 HERALD

f The Rose

5 SHAPESHIFTER

g Snake 1

6 SHADOW

h Snake 2

7 TRICKSTER

i 0

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.82	Continuous	49.8	Discontinuous	45.8	2	IF # 1	1
CG-R	0.83	Objective	49.8	Subjective	45.8	2	IF # 1	1
SR	0.85	Extensive	49.9	Replaceable	45.9	2	IF # 1	1
OR	0.87	Conceptual	49.9	Perceptual	45.9	2	IF # 1	1
CDM	0.88	Conduct Reflex	49.9	Context	45.9	2	IF # 1	1
						Normal L.U.R.E.		

Graphic
3.1

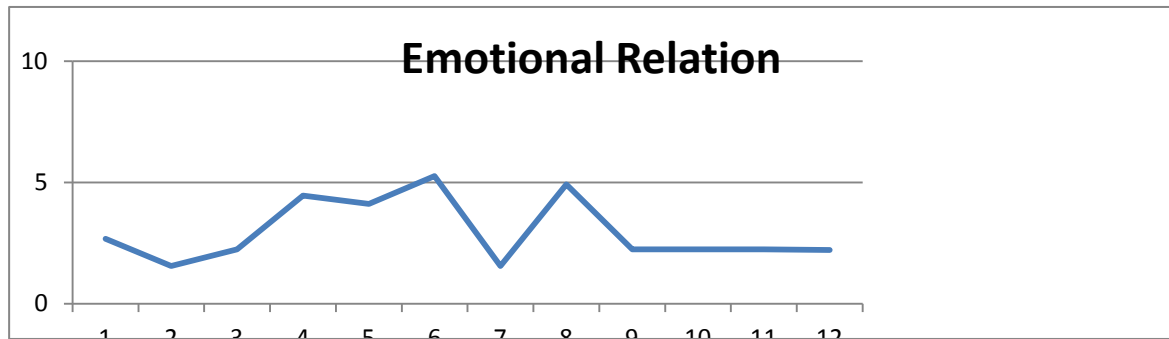
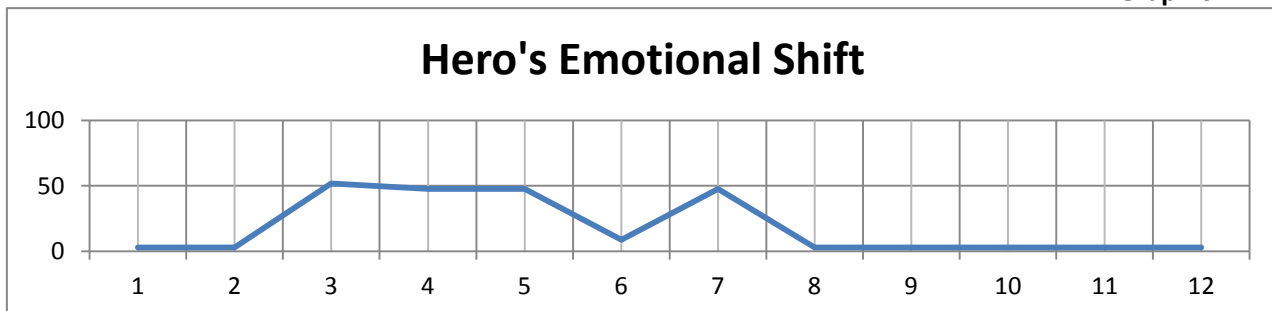
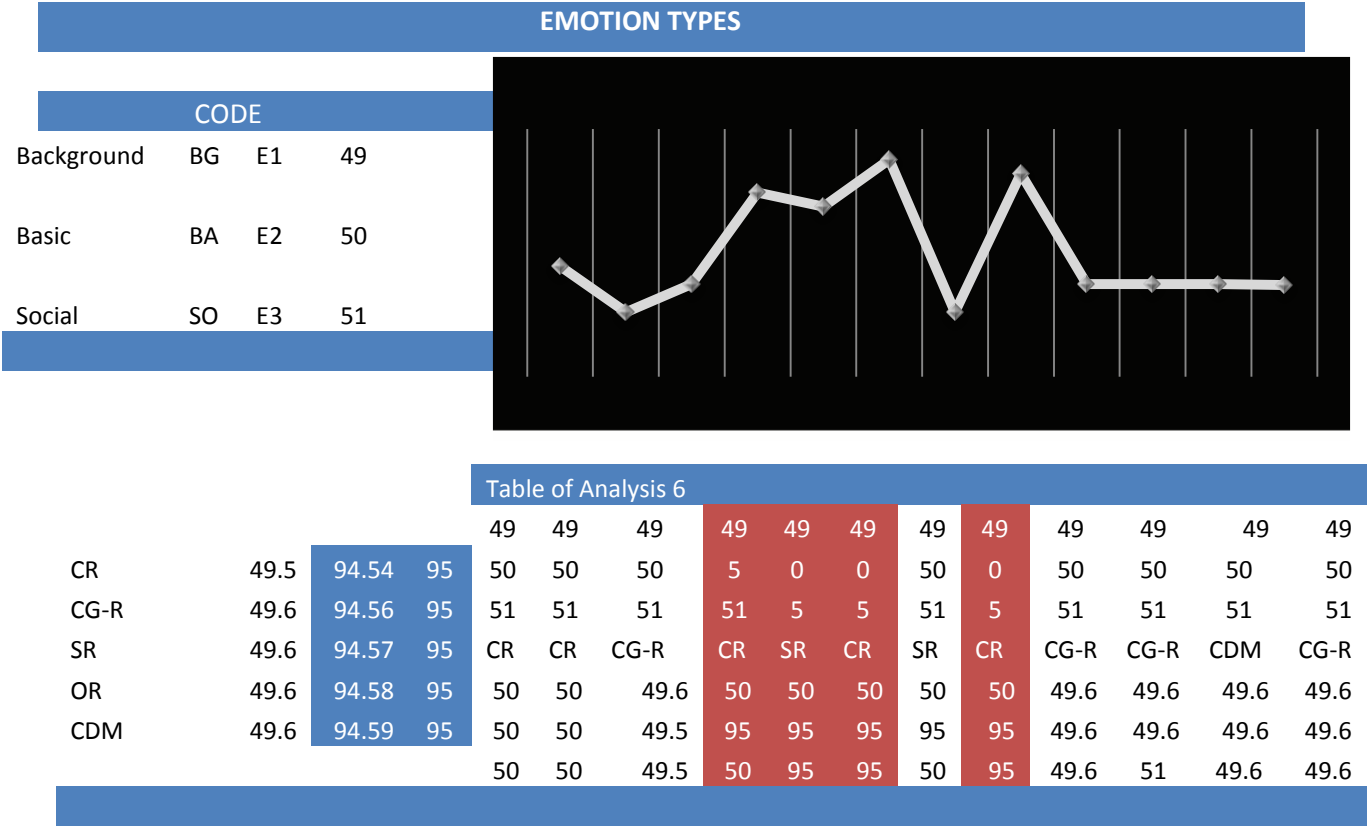


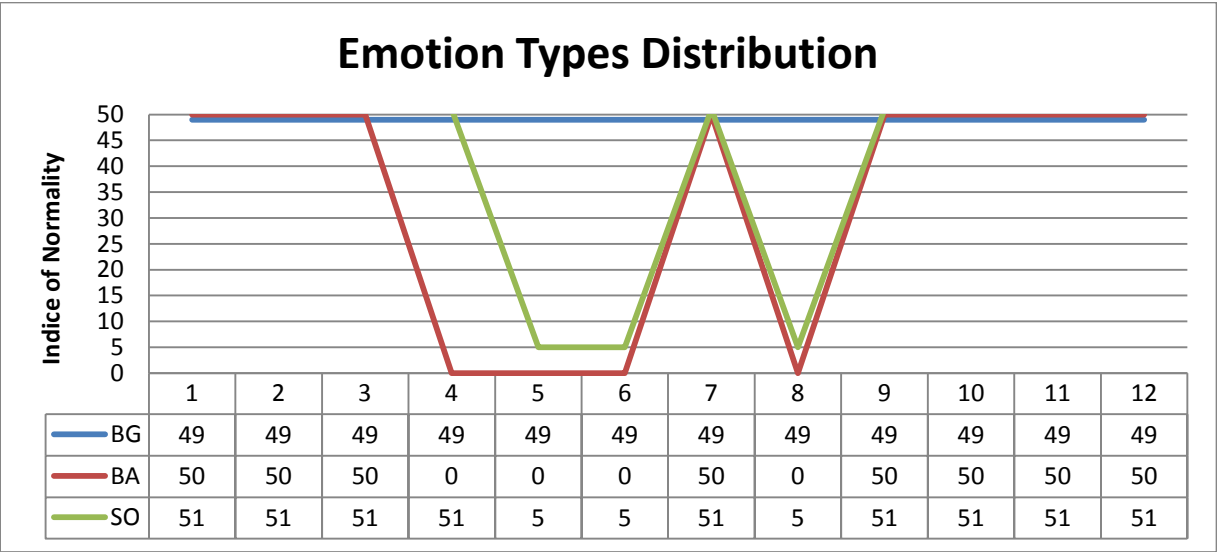
Table of Analysis 5					
1	0.82		2		2.82
2	0.82		2		2.82
3	0.83	49.8	1		51.7
4	0.82	45.8	1		47.6
5	0.85	45.9	1		47.7
6	0.82		2		8.82
7	0.85	45.9	1		47.7
8	0.82		2		2.82
9	0.83		2		2.83
10	0.83		2		2.83
11	0.88		2		2.88
12	0.83		2		2.83

Graphic 4.





Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS		Conceptual Group 1		table 1
	YES			
Aggressitivity	1			
Intolerance	1			
Talkativeness	1			
Egocentrism	1			
Duties	1			
Shamanism	1			
Individualism	1			
Networking	1	SUM		
TOTAL%	100	8		
FEARS AND DREAMS		Conceptual Group 5		table 5
Walter	1			
Shadow	1			
Wind	1			
Odd Sounds	0			
Abandon by the Mother	0			
Darkness	1			
Oneiric Animals	1	SUM		
Strang. People and creature	1	6		
TOTAL%	75			
PERSONALITY AND SEX		Conceptual Group 3		table 3
Expansivity	1			
Parent's Role	0			
Protection	1			
Self-awareness	1			
Baby's Origin	0			
Marriage	0			
Sexual Relation	0			
Adventure	1	SUM		
TOTAL	50	4		

ETHICAL SENSE		Conceptual Group	
		4	table 4
Good	1		
Bad	1		
Honesty	1		
Help	1		
Work	1		
Lies	1		
Truth	1		
Conservation	1		
Fight/War/Battle	1	SUM	
TOTAL	100	9	
PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group	
		5	table 5
Humanity Origins	1		
Celestial Creation	1		
World Origin	1		
The Father God	0		
Death	1		
Age and Time	1		
Instantaneity	1	SUM	
Legends / Myths	1	7	
TOTAL	38		
		TOTAL	36
		OVERALL%	
		87.805	

AUTHOR: Astrid Lindgren
BOOK REFERENCE: book story
PAGE NUMBER: 179, 169,
CHAPTER NUMBERS 12
DATE OF ANALYSIS: 10/09/2010 09/10/2010,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE	CHAPTER	Pages
1. The Ordinary World	1,	9-19,
2. The Call to Adventure	1,	13-19,
3. The Refusal of the Call	1,	13-14
4. Meeting with the Mentor	2,	26-30
5. Crossing the First Threshold	2; 9	26-30; 113-125,
6. Test, Allies, and Enemies	2,3,4,	26-41
7. Approach	4-8,	43-111
8. The Ordeal	9,10,	113-140
9. The Reward	11,	157-159
10. The Road Back	11,	149-159
11. The Resurrection	11,	143-149
12. The Return with the Elixir	12,	164-179

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C

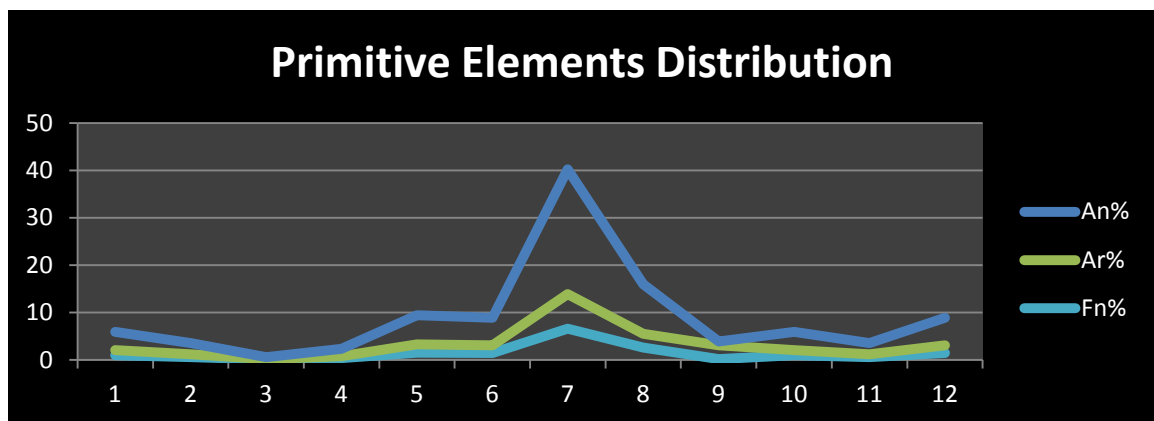
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	10.6	10.5	10.5	10.4	10.6	10	10.5	9.36	10.4	10.2	10.6	10.6	10.2	10.6	10.5	10.4	10.6	10.6	10.6
AVERAGE																		86.3	

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts																		
ANIMISM				ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM			Table of analysis 2			
72				20				18				110						
# of pages			overall%			An%		Ar%		Fn%		Overall Testing						
		10	5.9			3.9		1.08		0.97		5.9						
		6	3.6			2.3		0.65		0.58		3.6						
		1	0.6			0.4		0.11		0.1		0.6						
		4	2.4			1.5		0.43		0.39		2.4						
		16	9.5			6.2		1.72		1.55		9.5						
		15	8.9			5.8		1.61		1.45		8.9						
		68	40			26		7.32		6.58		40						
		27	16			10		2.9		2.61		16	Total Book Pages					
		2	1.2			0.8		2.9		0.19		3.9	169					
		10	5.9			3.9		1.08		0.97		5.9						
		6	3.6			2.3		0.65		0.58		3.6						
		15	8.9			5.8		1.61		1.45		8.9						
Total						70		22.1		17.4								

Graphic 1



FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

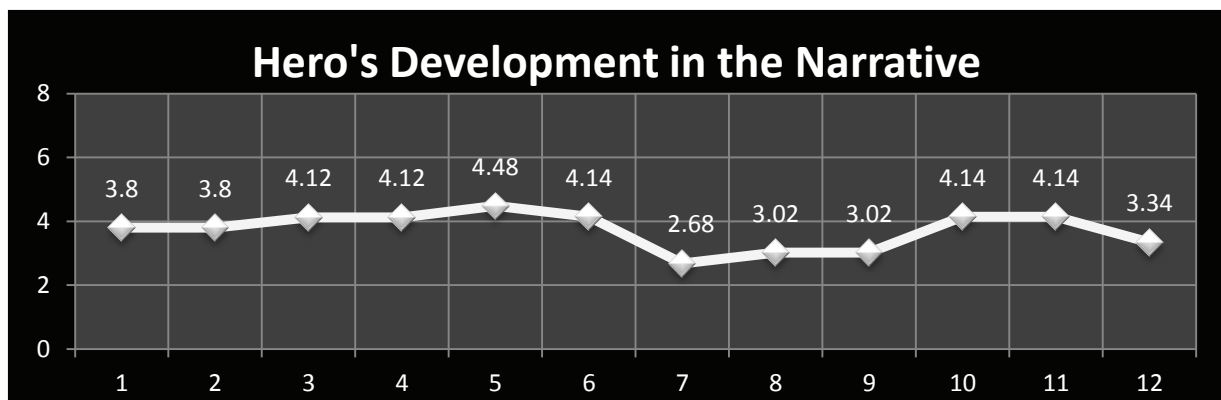
CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)									
			Levelled	Unleveled	Reserved	Expansive			
			L	U	R	E	C.C.C.		
			4	4,5	7	8	L.U.R.E		
			5	5,5	7,5				
			6						
			6,5						
AGE CODE			0.45	0.5	0.485	0.41			
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS									
Normal Centripetal									

DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	SUM
1	0.78	0	1	0	1.1	1	0	0	3.8
2	0.78	0	1	0	1.1	1	0	0	3.8
3	1.1	0	1	0	1.1	1	0	0	4.12
4	1.1	0	1	0	1.1	1	0	0	4.12
5	1.12	0	0	1.12	1.1	1	0	0	4.48
6	1.12	1.12	0	0	0	0	0.8	1.1	4.14
7	0.78	0	0	0	0	0	0.8	1.1	2.68
8	1.12	0	0	0	0	0	0.8	1.1	3.02
9	1.12	0	0	0	0	0	0.8	1.1	3.02
10	1.12	1.12	0	0	0	0	0.8	1.1	4.14
11	1.12	1.12	0	0	0	0	0.8	1.1	4.14
12	1.12	1.1	0	0	0	0	0	1.1	3.34

(Graphic 3)



1	HERO	1	4	HERALD	4
a	Arders		e	Mrs. Ludin (the shopkeeper)	
2	MENTOR	2	5	SHAPESHIFTER	5
b	The king		f	Mrs. Ludin	
	THRESHOLD		6	SHADOW	6
	GUARDIAN				
3		3	g	Sir Kato	
c	The foster parants		7	TRICKSTER	7
d	The genie		h	Pompoo and Nonno	

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.29	Continuous	49.3	Discontinuous	45.3	2	IF # 1	1
CG-R	0.3	Objective	49.3	Subjective	45.3	2	IF # 1	1
SR	0.3	Extensive	49.3	Replaceable	45.3	2	IF # 1	1
OR	0.31	Conceptual	49.3	Perceptual	45.3	2	IF # 1	1
CDM	0.31	Conduct Reflex	49.3	Context	45.3	2	IF # 1	1
						Normal		
						L.U.R.E.		

Graphic 3.1

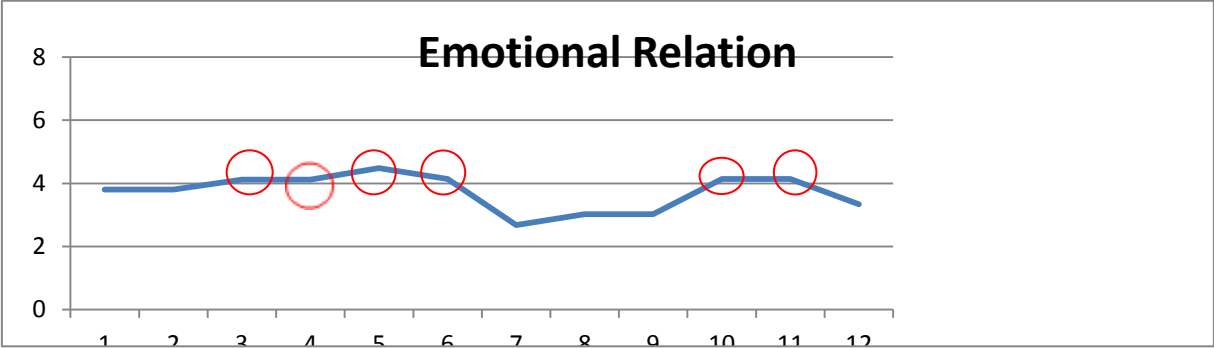
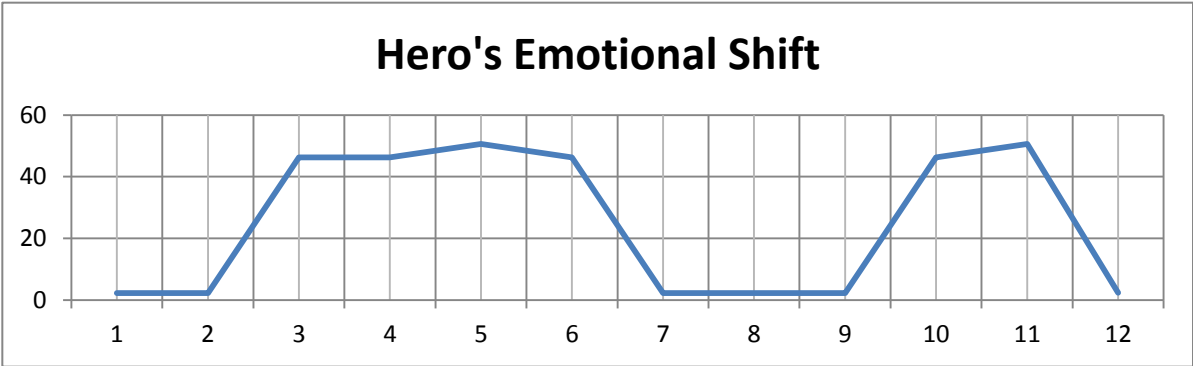


Table of Analysis 5				
1	0.29		2	2.3
2	0.29		2	2.3
3	0.29	45	1	46
4	0.3	45	1	46
5	0.31	49.3	1	51
6	0.29	45	1	46
7	0.3		2	2.3
8	0.31		2	2.3
9	0.29		2	2.3
10	0.29	45	1	46
11	0.31	49.3	1	51
12	0.31		2	2.3

Graphic 4.



EMOTION TYPES

	CODE		
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

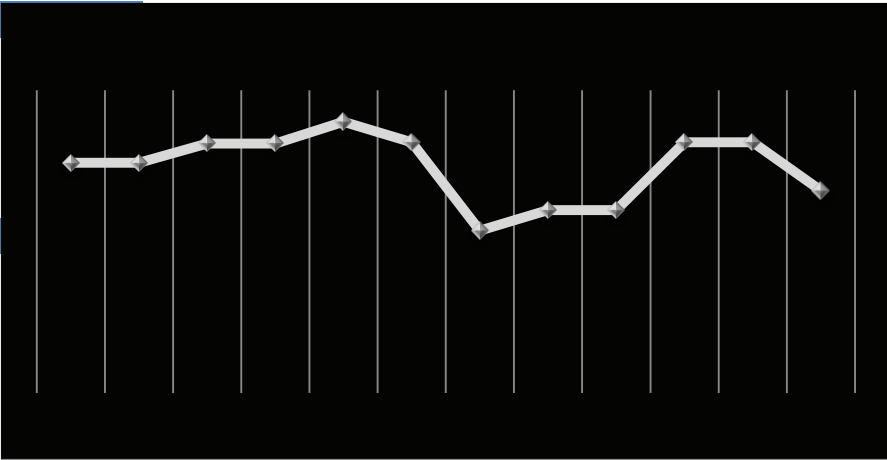
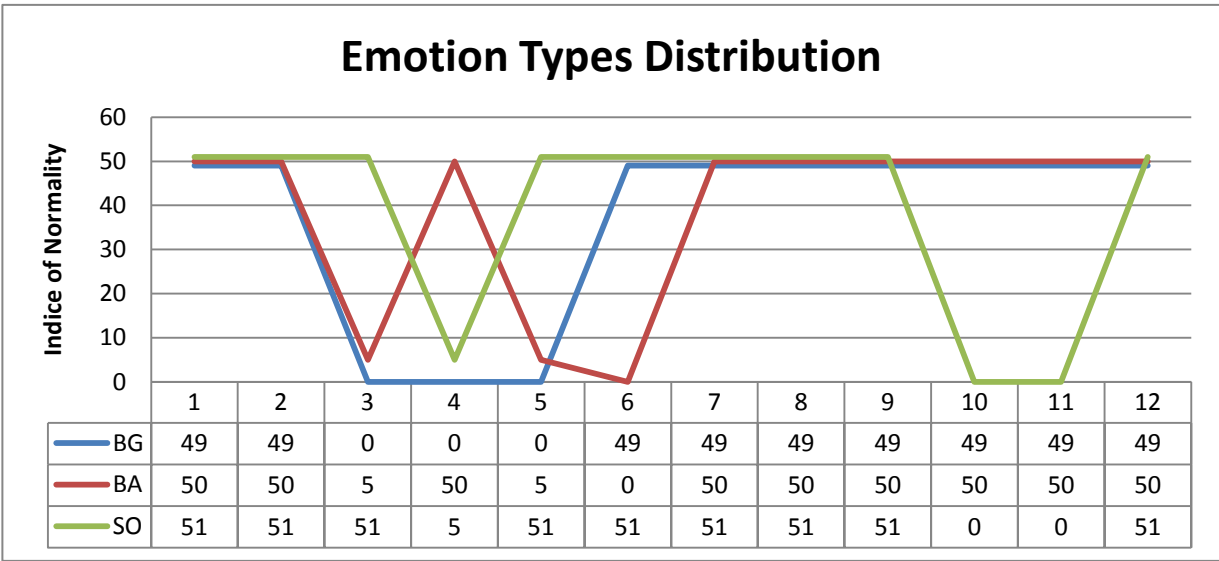


Table of Analysis 6

CR	49.3	94.3	94.3	49	49	0	0	0	49	49	49	49	49	49
				50	50	5	50	5	0	50	50	50	50	50
				51	51	51	5	51	51	51	51	51	0	0
				CR	CR	CR	SR	CDM	CR	SR	OR	CR	CR	CDM
CG-R	49.3	94.3	94.3	49	49.3	94	94	94.3	49	49	49	49.3	49.3	49.3
				49	49.3	94	49	94.3	94	49	49	49.3	49.3	49.3
				49	49.3	49	94	49.3	49	94	49	49.3	94.3	94.3
				49	49.3	49	94	49.3	49	94	49	49.3	94.3	94.3

(Graphic 5)



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	0	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	87.5	7

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Water	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	1	
Darkness	1	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	8
TOTAL%	100	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Self-awareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE		Conceptual Group	table 4	
		4		
Good	1			
Bad	1			
Honesty	1			
Help	1			
Work	1			
Lies	1			
Truth	1			
Conservation	1			
Fight/War/Battle	1	SUM		
TOTAL	100	9		
PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group	table 5	
		5		
Humanity Origins	0			
Celestial Creation	0			
World Origin	0			
The Father God	0			
Death	0			
Age and Time	1			
Instantaneity	1	SUM		
Legends / Myths	1	3		
TOTAL	38		TOTAL	34
			OVERALL%	
			88	

AUTHOR: Elena Fortun
BOOK REFERENCE: book story
PAGE NUMBER: 260, 257,
CHAPTER NUMBERS 44,
DATE OF ANALYSIS: 20/05/2011 30/05/2011,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAPTER	Pages
1. The Ordinary World	1-44,	43-257,
2. The Call to Adventure	1-44,	(2 pag. In every chapter)=90pg at least 1 page in every chapter
3. The Refusal of the Call	1-44,	
4. Meeting with the Mentor	23,	146-149,
5. Crossing the First Threshold	1-44,	at least 1 pag. in every chapter
6. Test, Allies, and Enemies	1-44,	at least 1 pag. in every chapter
7. Approach	1-44,	at least 1 pag. in every chapter
8. The Ordeal	1-44,	at least 1 pag. in every chapter
9. The Reward	1-44,	at least 1 pag. in every chapter
10. The Road Back	44,	253-257,
11. The Resurrection	44,	253,257,
12. The Return with the Elixir	44,	253-257,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C

R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1

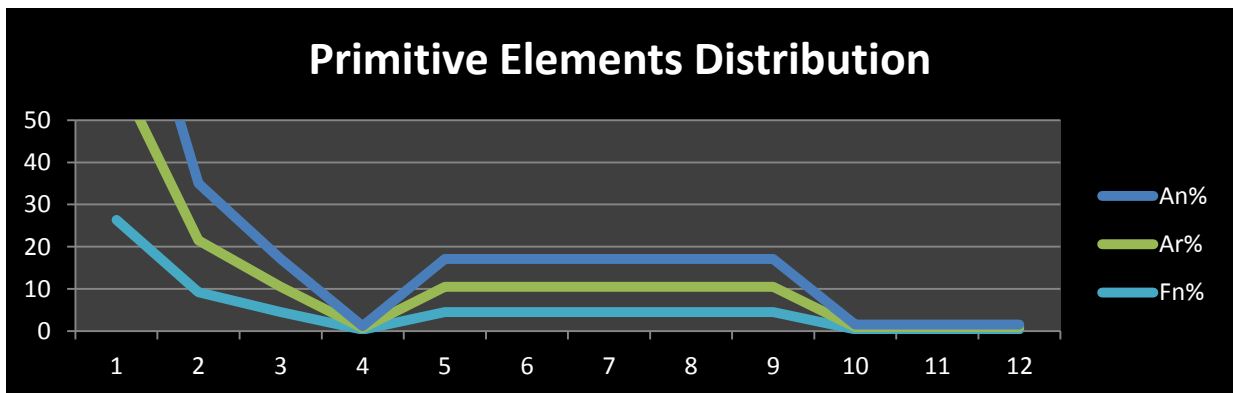
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
10.7	10.7	10.2	9.47	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.6	10.5	10.7	9.91	10.7	10.6
AVERAGE																	87		

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts

ANIMISM		ARTIFICIALISM		FINALISM		SUM		Table of Analysis 2					
88		80		60		228							
	# of pages	overall%		An%	Ar%	Fn%	Overall Testing						
	257	100		39	35.1	26	100						
	90	35		14	12.3	9.2	35						
	44	17		6.6	6.01	4.5	17						
	3	1.2		0.5	0.41	0.3	100						
	44	17		6.6	6.01	4.5	35						
	44	17		6.6	6.01	4.5	17						
	44	2.2		6.6	6.01	4.5	17						
	44	17		6.6	6.01	4.5	17	Total Book Pages					
	44	17		6.6	6.01	4.5	17	257					
	4	1.6		0.6	0.55	0.4	1.6						
	4	1.6		0.6	0.55	0.4	1.6						
	4	1.6		0.6	0.55	0.4	1.6						
Total				94	85.5	64							

Graphic 1



FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

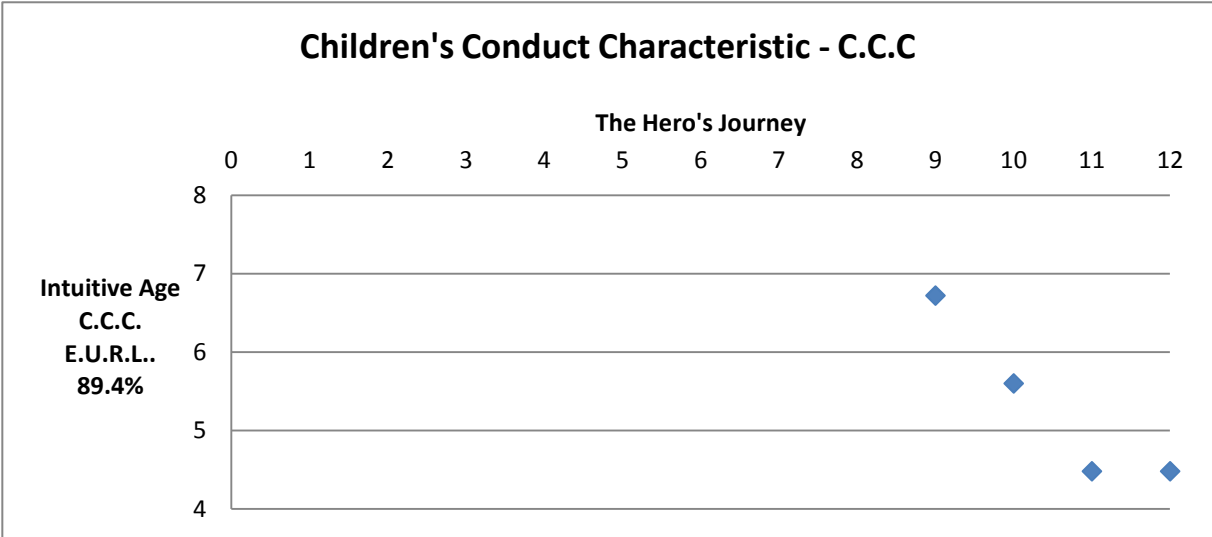
		CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)				C.C.C. L.U.R.E
		Leveled	Unleveled	Reserved	Expansive	
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS	Normal Centripetal	L	U	R	E	
		4	4,5	7	8	
		5	5,5	7,5		
		6				
		6,5				
		AGE CODE	0.296	0.33	0.319	0.27

			Table of Analysis 3						
		%Pages							
1	The Ordinary World	10	100					0.27	100
2	The Call to Adventure	6	35.02		0.33	35.35			
3	Refusal of the Call	1	17.12		0.33	17.45			
4	Meeting with Mentor	4	1.167					0.27	1.44
5	Crossing the First Threshold	16	17.12					0.27	17.4
6	Test, Allies and Enemies	15	17.12				0.319	17.4	
7	Approach	68	17.12					0.27	17.4
8	The Ordeal	27	17.12		0.33				
9	The Reward	2	17.12	0.296	17.42				
10	The Road back	10	1.556				0.319	1.88	
11	Ressurection	6	1.556				0.319	1.88	
12	Retrun with the Elixir	15	1.556				0.319	1.88	
%	TOTAL				17.42	52.8		23.1	136

E.U.R.L.
89.4

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

Graphic 2

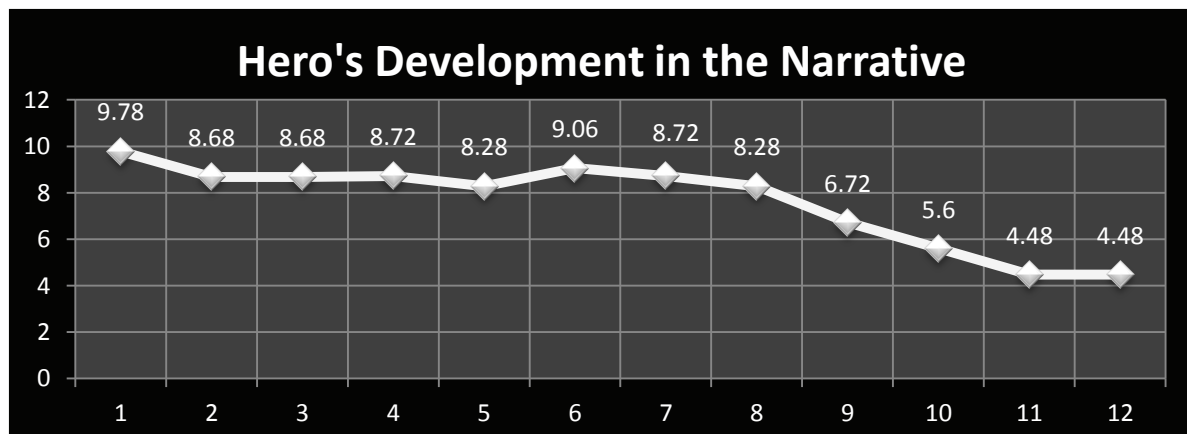


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	SUM
1	0.78	1.1	1	1.12	0.8	1	1.1	1.1	0.8	1.1	9.78
2	0.78	1.1	1	1.12	0.8	1	1.1	0	0.8	1.1	8.68
3	0.78	1.1	1	1.12	0.8	1	1.1	0	0.8	1.1	8.68
4	0.78	1.12	1	1.12	0.8	1	1.1	0	0.8	1.1	8.72
5	0.78	1.12	1	1.12	1.1	1	0	0	0.8	1.1	8.28
6	0.78	1.12	1	1.12	1.1	1	0	1.1	0.8	1.1	9.06
7	0.78	1.12	1	1.12	1.1	1	0	0.8	0.8	1.1	8.72
8	1.12	1.12	1	1.12	1.1	1	0	0	0.8	1.1	8.28
9	1.12	0	1	1.12	1.1	0	0	0	1.1	1.1	6.72
10	1.12	0	1	0	1.1	0	0	0	1.1	1.1	5.6
11	1.12	0	1	0	0	0	0	0	1.1	1.1	4.48
12	1.12	0	1	0	0	0	0	0	1.1	1.1	4.48

Graphic 3



1 HERO
a Celia
2 MENTOR
b doña Benita
c Mama
d Papa
3 THRESHOLD GUARDIAN
e Miss Nelly
f Florita

4 HERALD
g Black King
5 SHAPESHIFTER
h Maimon "El Morito"
6 SHADOW
i The grown-up world
7 TRICKSTER
j Celia, Solita, Finita

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.19	Continuous	49.2	Discontinuous	45.2	2	IF # 1	1
CG-R	0.19	Objective	49.2	Subjective	45.2	2	IF # 1	1
SR	0.2	Extensive	49.2	Replaceable	45.2	2	IF # 1	1
OR	0.2	Conceptual	49.2	Perceptual	45.2	2	IF # 1	1
CDM	0.21	Conduct Reflex	49.2	Context	45.2	2	IF # 1	1
						Normal		
Graphic 3.1						L.U.R.E.		

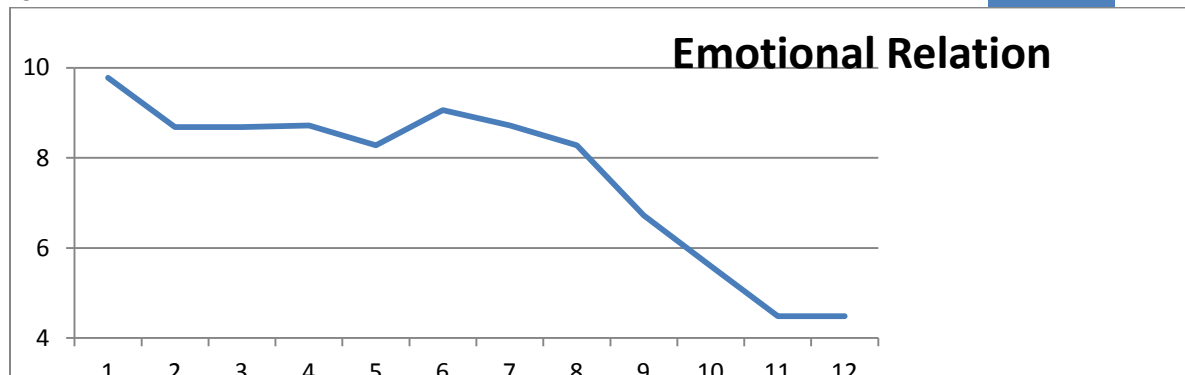
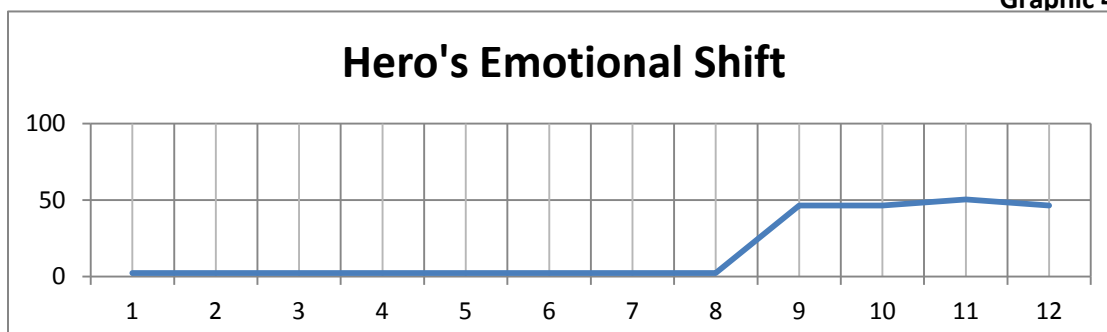


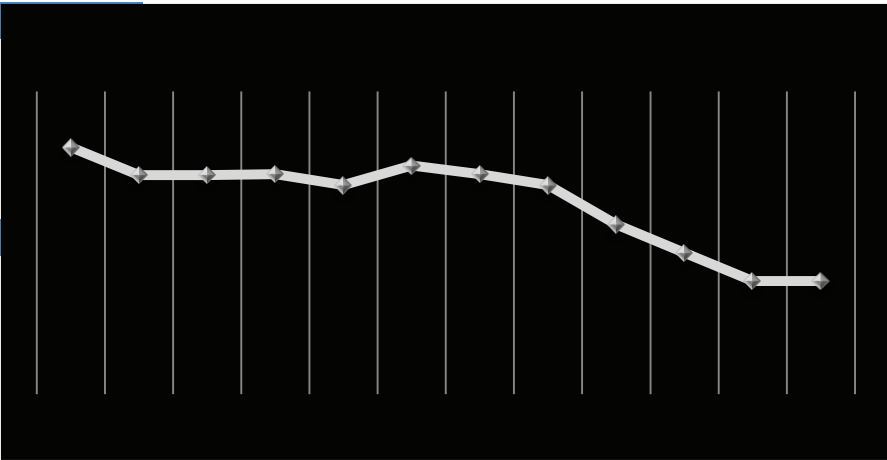
Table of Analysis 5				
1	0.2062		2	2.21
2	0.2062		2	2.21
3	0.2062		2	2.21
4	0.1984		2	2.2
5	0.2062		2	2.21
6	0.1907		2	2.19
7	0.1984		2	2.2
8	0.2023		2	2.2
9	0.1907	45.19	1	46.4
10	0.1907	45.19	1	46.4
11	0.2062	49.21	1	50.4
12	0.2062	45.21	1	46.4

Graphic 4.



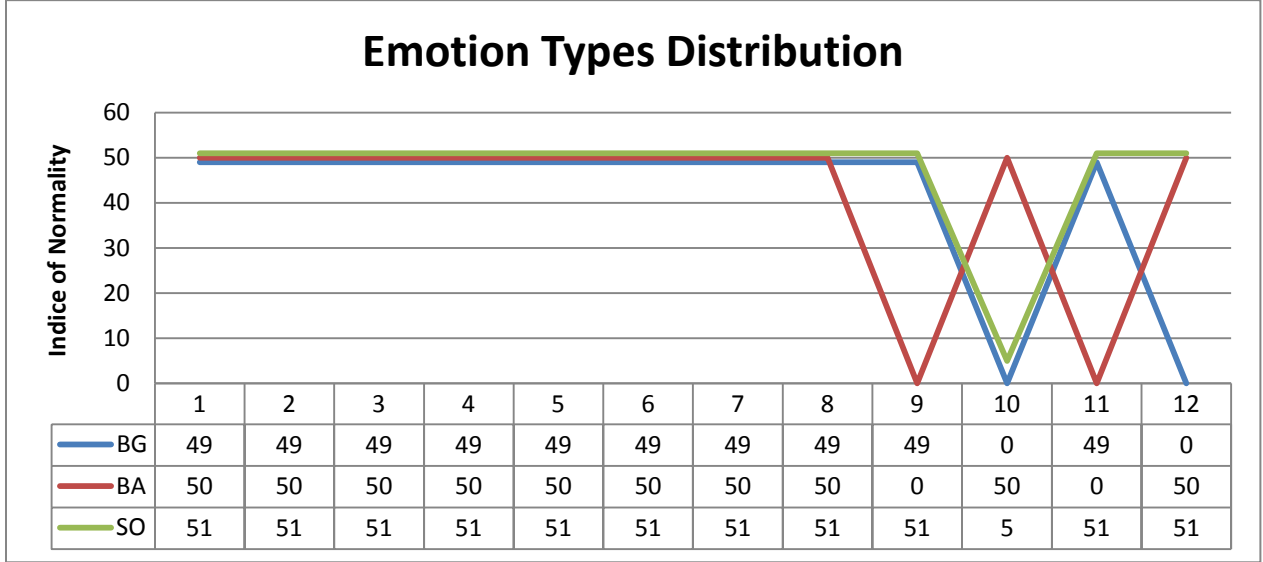
EMOTION TYPES

CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51



				49	49	49	49	49	49	49	49	49	0	49	0
CR	49.2	94	94.2	50	50	50	50	50	50	50	50	50	0	50	50
CG-R	49.2	94	94.2	51	51	51	51	51	51	51	51	51	5	51	51
SR	49.2	94	94.2					CDM	CDM	CDM	SR	CDM	CR	SR	OR
OR	49.2	94	94.2	49.2	49	49.2	49	49	49.2	49	49	49	49	49.2	49.2
CDM	49.2	94	94.2	49.2	49	49.2	49	49	49.2	49	49	49	49	49.2	49.2
				49.2	49	49.2	49	49	49.2	49	49	49	49	49.2	49.2

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	1	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	100	8

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Water	0	
Shadow	1	
Wind	0	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	1	
Darkness	1	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	6
TOTAL%	75	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Selfawareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE		Conceptual Group	4	table 4
Good	1			
Bad	1			
Honesty	1			
Help	1			
Work	1			
Lies	1			
Truth	1			
Conservation	1			
Fight/War/Battle	1	SUM		
TOTAL	100	9		
PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group	5	table 5
Humanity Origins	1			
Celestial Creation	1			
World Origin	1			
The Father God	1			
Death	1			
Age and Time	1			
Instantaneity	1	SUM		
Legends / Myths	1	8		
TOTAL	100		TOTAL	40
OVERALL%				97.56

AUTHOR: Norman
BOOK REFERENCE: Lindsay
PAGE NUMBER: book story
170, 165,
CHAPTER NUMBERS
DATE OF ANALYSIS: 10/04/2011 - 25/04/2011

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE	CHAPTER	Pages
1. The Ordinary World	Slice 1	5-27,
2. The Call to Adventure	Slice 1	27,28,
3. The Refusal of the Call	Slice 1	30-33
4. Meeting with the Mentor	Slice 1	33-86
5. Crossing the First Threshold	Slice 2,	36-45,
6. Test, Allies, and Enemies	Slice 2,	47-86,
7. Approach	Slice 3,	89-125,
8. The Ordeal	Slice 4,	131-154,
9. The Reward	Slice 4,	160-167,
10. The Road Back	Slice 4,	167-170,
11. The Resurrection	Slice 4,	167-170,
12. The Return with the Elixir	Slice 4,	170,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C

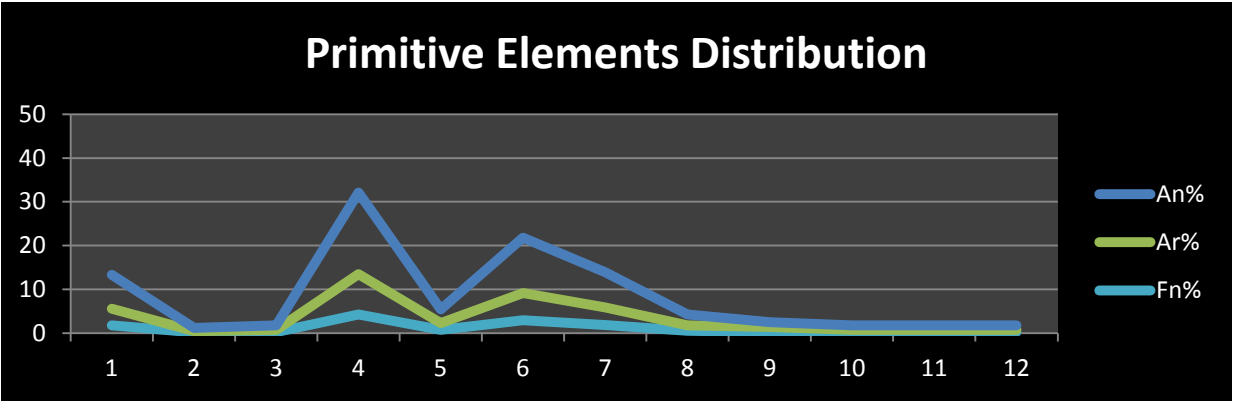
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89
0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	10.6	10.6	10.4	10.5	10.4	10.5	10.6	9.36	10.6	10.4	10.6	10.5	10.2	10.5	10.5	10.1	10.13	10.1	10.6
AVERAGE																		86.1	

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts															
ANIMISM			ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM		Table of Analysis 2		
65			32				15				112				
# of pages			overall%		An%		Ar%		Fn%		Overall Testing				
	22		13		7.7		3.8		1.79		13				
	2		1.2		0.7		0.3		0.16		1.2				
	3		1.8		1.1		0.5		0.24		1.8				
	53		32		19		9.2		4.3		13				
	9		5.5		3.2		1.6		0.73		1.2				
	36		22		13		6.2		2.92		22				
	23		2.2		8.1		4		1.87		14				
	7		4.2		2.5		1.2		0.57		4.2		Total Book Pages		
	3		1.8		1.1		1.2		0.24		2.5		165		
	3		1.8		1.1		0.5		0.24		1.8				
	3		1.8		1.1		0.5		0.24		1.8				
	3		1.8		1.1		0.5		0.24		1.8				
Total 59 30 13.6															

Graphic 1

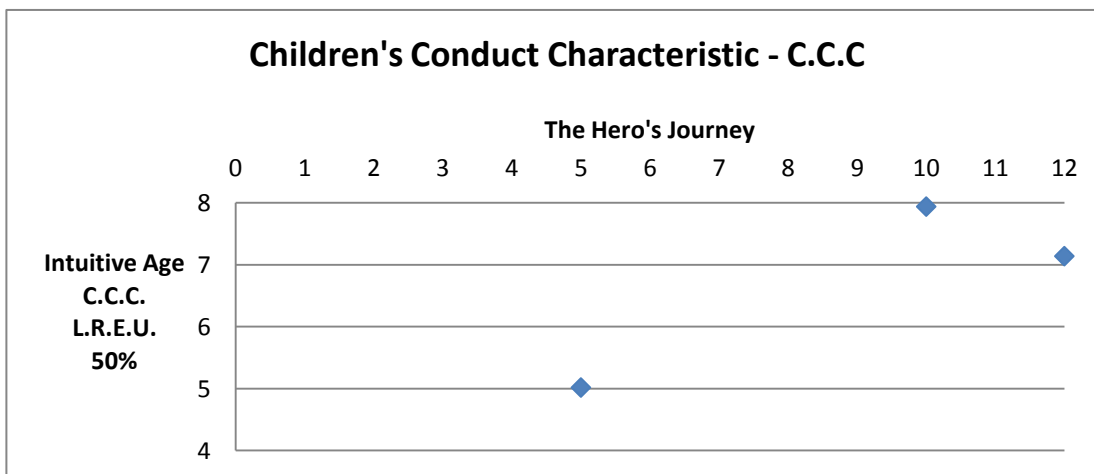


FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

				CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)							
				Leveled		Unleveled		Reserved		Expansive	
				L		U		R		E	C.C.C.
				4		4,5		7		8	L.U.R.E
				5		5,5		7,5			
				6							
				6,5							
AGE CODE				0.461		0.52		0.497		0.42	
				Table of Analysis 3							
		%Pages		0.461	35.79						
1	The Ordinary World	22	13.33			0.52	3.727				
2	The Call to Adventure	2	1.212								
3	Refusal of the Call	3	1.818						0.42	5.24	
4	Meeting with Mentor	53	32.12	0.461	85.58						
5	Crossing the First Threshold	9	5.455					0.497	15		
6	Test, Allies and Enemies	36	21.82					0.497	58.3		
7	Approach	23	13.94					0.497	37.4		
8	The Ordeal	7	4.242			0.52	11.76				
9	The Reward	3	1.818							0.42	2.24
10	The Road abck	3	1.818	0.461	5.279						
11	Ressurrection	3	1.818	1.267	6.085						
12	Retrun with the Elixir	3	1.818							0.42	5.24
%	TOTAL			132.7		15.5		110.7		50.1	
										L.R.E.U.	
										50.1	

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

Graphic 2

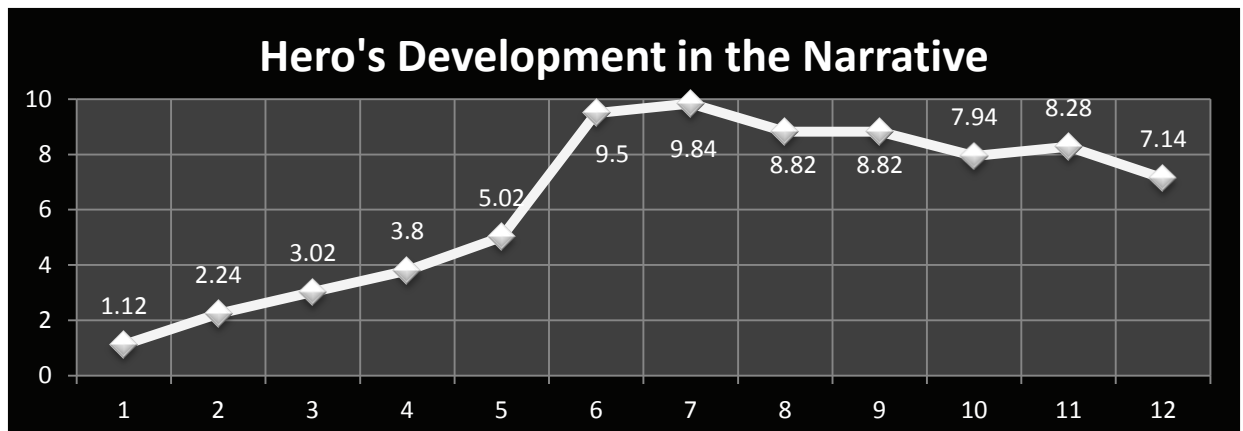


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	l	SUM
1	1.12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.12
2	1.12	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2.24
3	1.12	0.78	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3.02
4	0.78	0.78	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3.8
5	0.78	0.78	1	0	0.8	1	0.8	0	0	0	0	5.02
6	0.78	1.12	1	0.78	0	1	0.8	0.8	1.1	0.8	1	9.5
7	1.12	1.12	1	0.78	0	1	0.8	0.8	1.1	0.8	1	9.84
8	0.78	1.12	1	0.78	0	1	0.8	0.8	1.1	0.8	1	8.82
9	0.78	1.12	1	0.78	0	1	0.8	0.8	1.1	0.8	1	8.82
10	1.12	1.12	1	0.78	0	1	0	0	1.1	0.8	1	7.94
11	1.12	1.12	1	0.78	0	1	0	0	1.1	0.8	1	8.28
12	1.12	1.1	1	0.78	0	1	0	0	0	0.8	1	7.14

(Graphic 3)



1 HERO

a Bunyip Bluegum

2 MENTOR

b Bill Barnacle
c Sam Sawnoff

THRESHOLD

3 GUARDIAN

d Wombat
e Possum

4 HERALD

f Albert (The Pudding)

5 SHAPESHIFTER

g Wombat
h Possum
i The 3 owners of pudding

6 SHADOW

j Wombat and Possum

7 TRICKSTER

l Benjamin Bradysnap

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs				
CR	0.3	Continuous	49.3	Discontinuous	45.3	2	IF # 1 1
CG-R	0.3	Objective	49.3	Subjective	45.3	2	IF # 1 1
SR	0.31	Extensive	49.3	Replaceable	45.3	2	IF # 1 1
OR	0.32	Conceptual	49.3	Perceptual	45.3	2	IF # 1 1
CDM	0.32	Conduct Reflex	49.3	Context	45.3	2	IF # 1 1

Normal
L.U.R.E.

Graphic 3.1

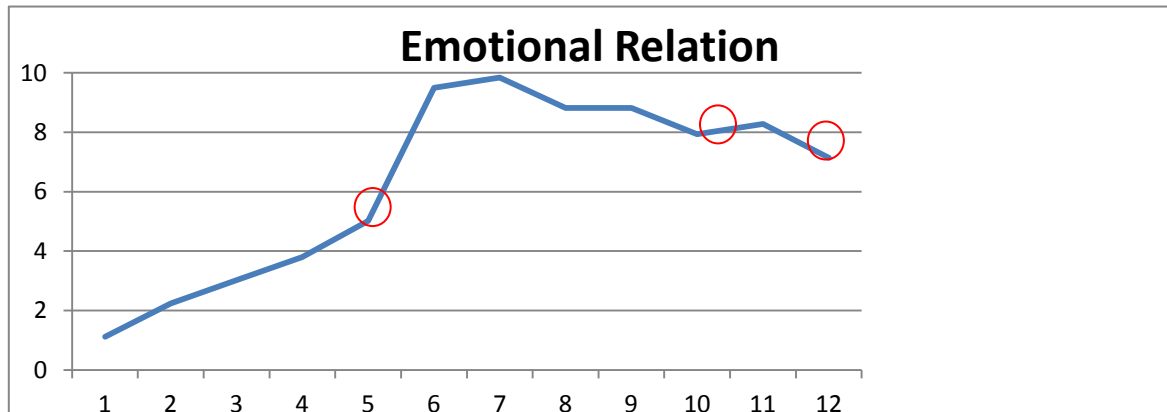
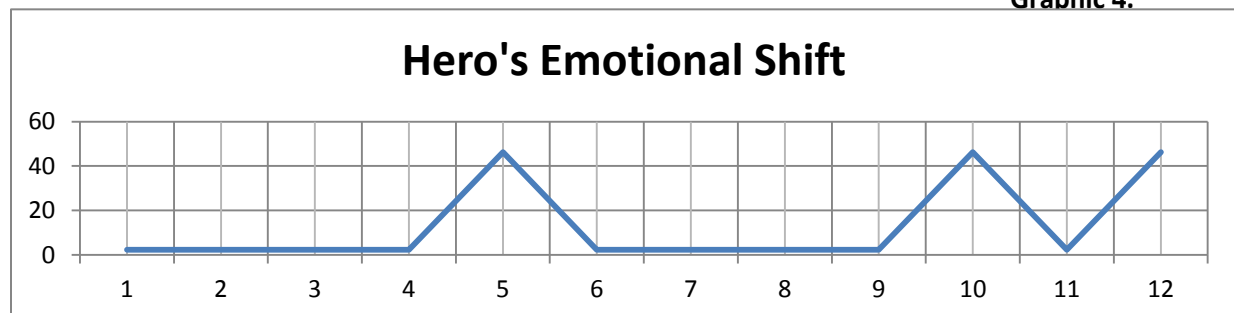


Table of Analysis 5				
1	0.3		2	2.3
2	0.3		2	2.3
3	0.3		2	2.3
4	0.3		2	2.3
5	0.31	45	1	46.3
6	0.3		2	2.3
7	0.32		2	2.32
8	0.32		2	2.32
9	0.31		2	2.31
10	0.32	45	1	46.3
11	0.33		2	2.33
12	0.33	45	1	46.3

Graphic 4.



EMOTION TYPES

CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

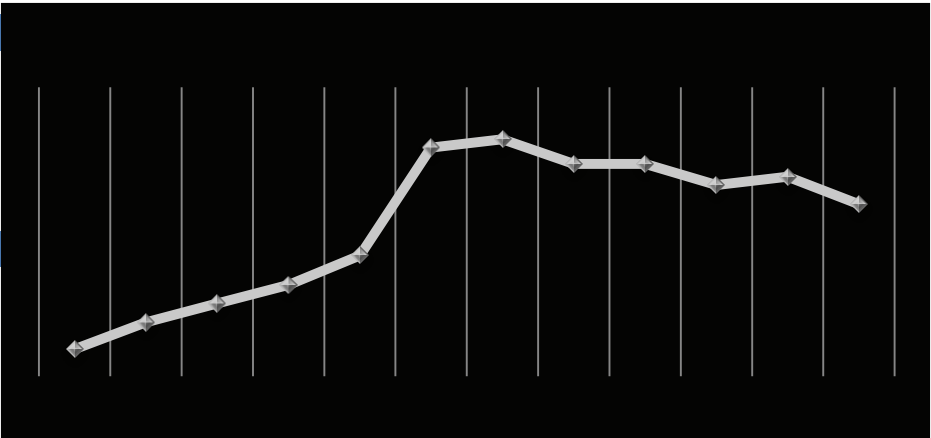
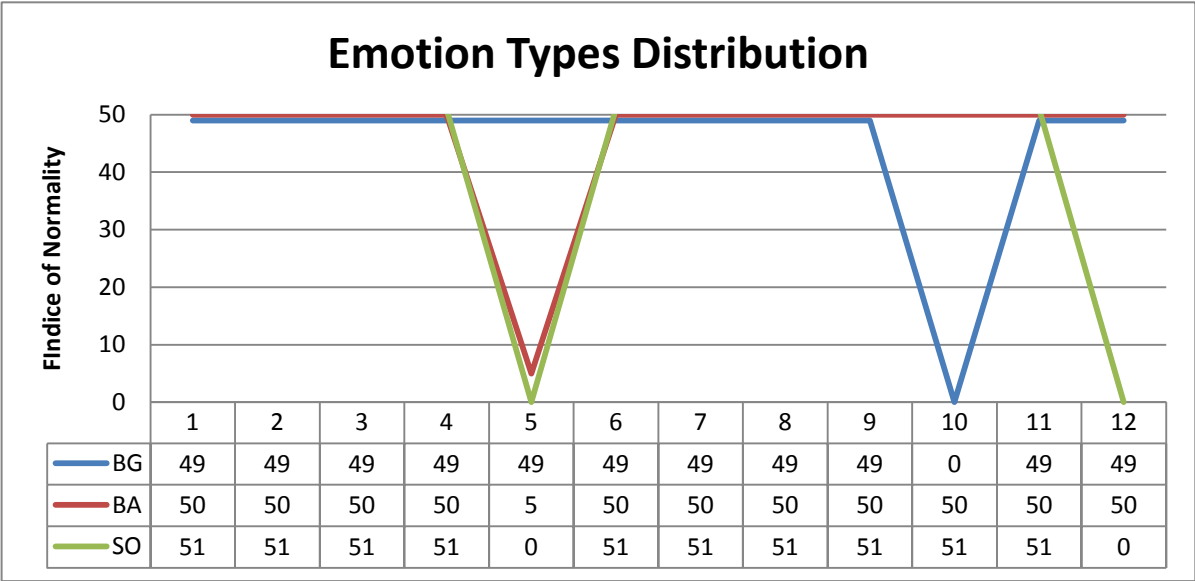


				Table of Analysis 6											
CR	49	94	94.3	49	49	49	49	49	49	49	49	0	49	49	
				50	50	50	50	5	50	50	50	50	50	50	
				51	51	51	51	0	51	51	51	51	51	0	
				CR	CR	CR	CR	CR	CG-R	OR	OR	CG-R	OR	CDM	CDM
				49	49.3	49	49	49.3	49.3	49	49.3	49.3	49	49.3	49.3
CG-R	49	94	94.3	49	49.3	49	49	94.3	49.3	49	49.3	49.3	49	49.3	
SR	49	94	94.3	CR	CR	CR	CR	CR	CG-R	OR	OR	CG-R	OR	CDM	CDM
OR	49	94	94.3	49	49.3	49	49	49.3	49.3	49	49.3	49.3	49	49.3	49.3
CDM	49	94	94.3	49	49.3	49	49	94.3	49.3	49	49.3	49.3	49	49.3	49.3
				49	49.3	49	49	94.3	49.3	49	49.3	49.3	49	49.3	94.3

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	0	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	87.5	7

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	0	
Darkness	1	
Oneiric Animals	0	SUM
Strang. People and creature	1	6
TOTAL%	75	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Selfawareness	1	
Baby's Origin	0	
Marriage	0	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	62.5	5

ETHICAL SENSE	Conceptual Group	
	4	table 4

Good	1	
Bad	1	
Honesty	1	
Help	1	
Work	1	
Lies	1	
Truth	1	
Conservation	1	
Fight/War/Battle	1	SUM
TOTAL	100	9

PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE	Conceptual Group	
	5	table 5

Humanity Origins	0	
Celestial Creation	0	
World Origin	0	
The Father God	0	
Death	0	
Age and Time	1	
Instantaneity	0	SUM
Legends / Myths	1	2
TOTAL	25	
		TOTAL 31

OVERALL%
75.61

AUTHOR:	Michel	
BOOK REFERENCE:	Ende	
PAGE NUMBER:	book	story
CHAPTER NUMBERS	216,	213,
DATE OF ANALYSIS:	3,	
	40821.00	20/05/2011,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAPTER	Pages
1. The Ordinary World	1,	3-34,
2. The Call to Adventure	1,	3-10,
3. The Refusal of the Call	1,	10-17,
4. Meeting with the Mentor	1,	27-34,
5. Crossing the First Threshold	1,	34-47,
6. Test, Allies, and Enemies	2,	47-122,
7. Approach	2,	47-83,
8. The Ordeal	2,	83-94,
9. The Reward	2,	103-122,
10. The Road Back	3,	143-216,
11. The Resurrection	3,	143-178,
12. The Return with the Elixir	3,	200-216

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C
R. Frigidity	3C

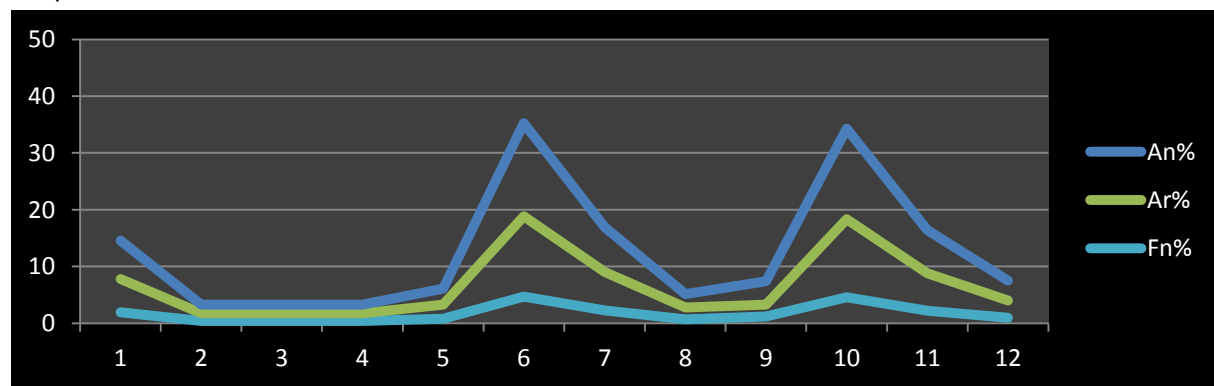
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																		
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	1	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78
0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89
0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
10.5	10.2	10.4	10.1	10.6	10.7	10.2	10.7	9.58	10.6	10.6	10.6	10.6	10.2	10.7	9.91	9.58	10.5	10.6
AVERAGE																	86.3	

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts														
ANIMISM				ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM		
52				45				15				112		
# of pages			overall%		An%	Ar%			Fn%			Overall Testing		
31			15		6.8	5.85			1.95			15		
7			3.3		1.5	1.32			0.44			3.3		
7			3.3		1.5	1.32			0.44			3.3		
7			3.3		1.5	1.32			0.44			15		
13			6.1		2.8	2.45			0.82			3.3		
75			35		16	14.1			4.72			35		
36			2.2		7.8	6.79			2.26			17		
11			5.2		2.4	2.07			0.69			5.2	Total Book Pages	
19			8.9		4.1	2.07			1.19			7.4	213	
73			34		16	13.8			4.59			34		
35			16		7.6	6.6			2.2			16		
16			7.5		3.5	3.02			1.01			7.5		
Total					72	60.7			20.7					

Graphic 1



FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)

AGE CONDUCT CHARACTERISTICS	Normal Centripetal	Leveled	Unleveled	Reserved	Expansive	C.C.C. L.U.R.E
		L	U	R	E	
		4	4,5	7	8	
		5	5,5	7,5		
		6				
		6,5				
AGE CODE		0.357	0.4	0.385	0.32	

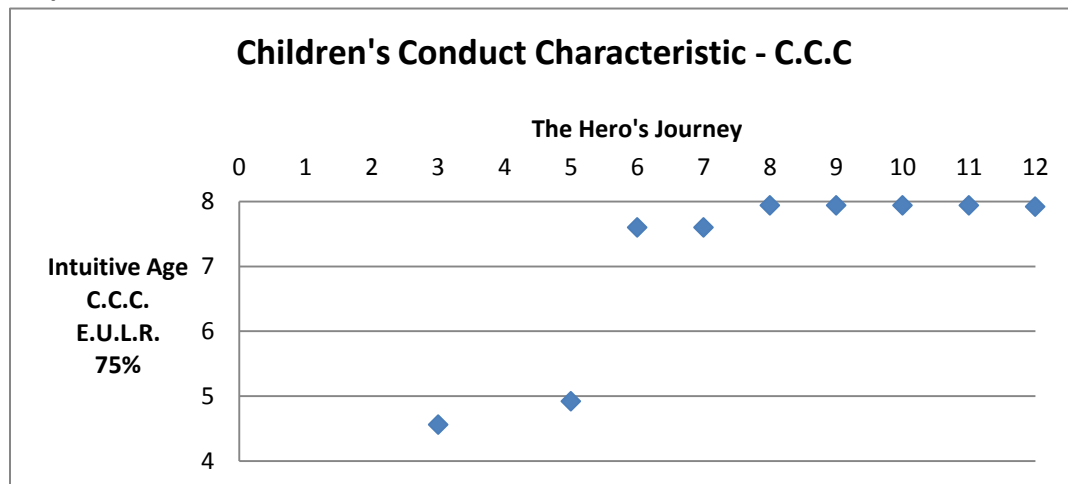
			Table of Analysis 3							
		%Pages								
			0.357	14.91						
1	The Ordinary World	31	14.55	0.357	14.91					
2	The Call to Adventure	7	3.286	0.357	3.643					
3	Refusal of the Call	7	3.286	0.357	3.643					
4	Meeting with Mentor	7	3.286	0.357	3.643					
5	Crossing the First Threshold	13	6.103			0.4	6.502			
6	Test, Allies and Enemies	75	35.21			0.4	35.61			
7	Approach	36	16.9					0.32	17.2	
8	The Ordeal	11	5.164					0.32	5.49	
9	The Reward	19	8.92					0.32	9.24	
10	The Road abck	73	34.27					0.32	34.6	
11	Ressurrection	35	16.43				0.385	16.8		
12	Retrun with the Elixir	16	7.512				0.385	7.9		
%	TOTAL			25.84		42.11		24.7		66.6

E.U.L.R.

74.8

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

Graphic 2

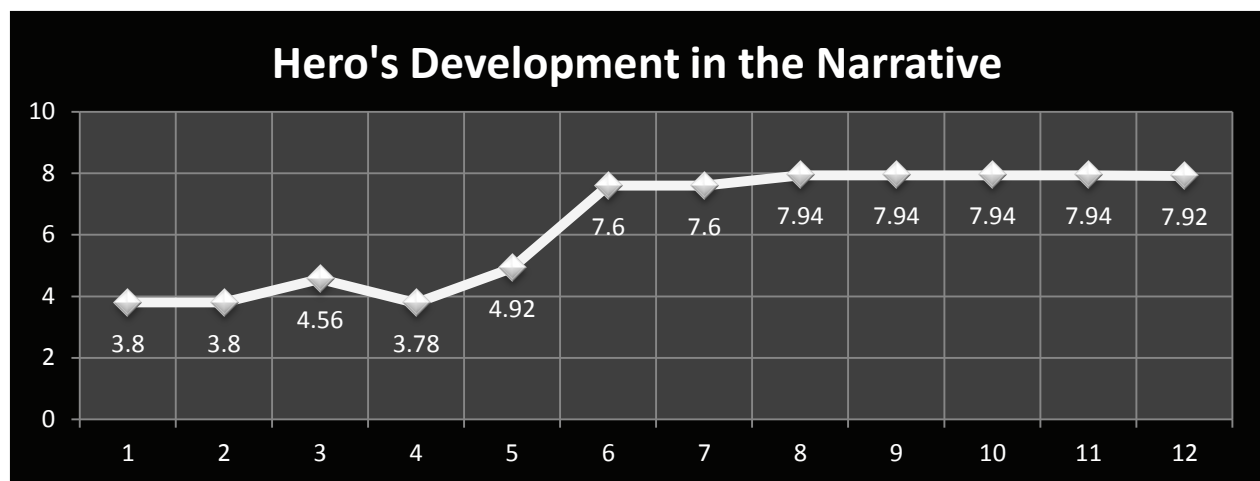


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	h	g	SUM
1	1.12	0	0	0	1.1	1	0.8	0	3.8
2	1.12	0	0	0	1.1	1	0.8	0	3.8
3	1.1	0	1	0	1.1	1	0.8	0	4.56
4	1.1	0	0	0	1.1	1	0.8	0	3.78
5	1.12	0	0	0.78	1.1	1	0.8	0	4.92
6	0.78	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.6
7	0.78	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.6
8	1.12	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.94
9	1.12	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.94
10	1.12	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.94
11	1.12	1.12	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.94
12	1.12	1.1	1	0.78	1.1	1	0.8	1.1	7.92

(Graphic 3)



1 HERO

a Momo

2 MENTOR

b Beppo (The street cleaner)

c Guido (The poetic tour guide)

3 THRESHOLD GUARDIAN

d The Men in Grey

4 HERALD

e Cassiopeia (The Tortoise)

5 SHAPESHIFTER

f The Men in Grey

6 SHADOW

g The Men in Grey

7 TRICKSTER

h Beppo and Guido

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs				
CR	0.23	Continuous	49.2	Discontinuous	45.2	2	IF # 1 1
CG-R	0.23	Objective	49.2	Subjective	45.2	2	IF # 1 1
SR	0.3	Extensive	49.3	Replaceable	45.3	2	IF # 1 1
OR	0.24	Conceptual	49.2	Perceptual	45.2	2	IF # 1 1
CDM	0.25	Conduct Reflex	49.2	Context	45.2	2	IF # 1 1
							Normal
							L.U.R.E.

Graphic
3.1

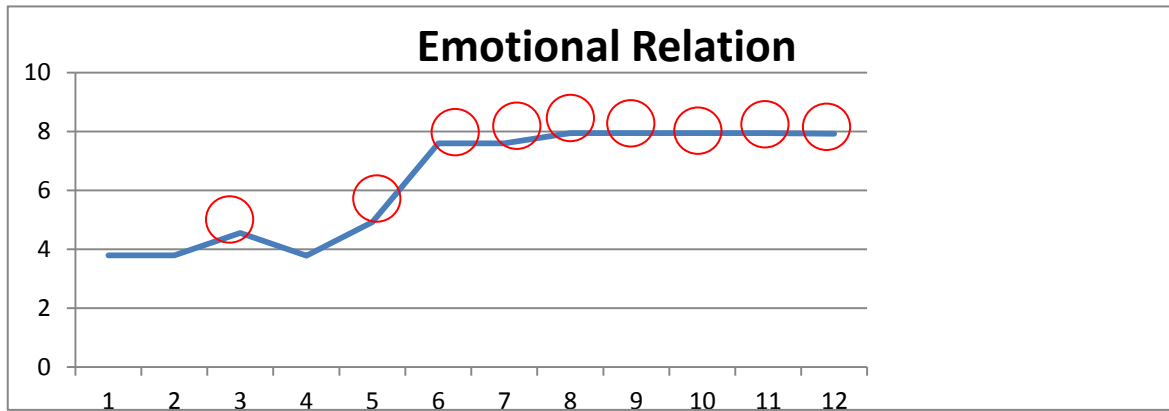


Table of Analysis 5				
1	0.23		2	2.23
2	0.23		2	2.23
3	0.24	45	1	46.2
4	0.24		1	1.24
5	0.24	49.3	1	50.5
6	0.25	45.2	1	46.5
7	0.24	49	1	50.2
8	0.24	49.3	1	50.5
9	0.24	45.2	1	46.5
10	0.24	45.2	1	46.5
11	0.23	49.2	1	50.5
12	0.23	49.2	1	50.5

Graphic 4



EMOTION TYPES

CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

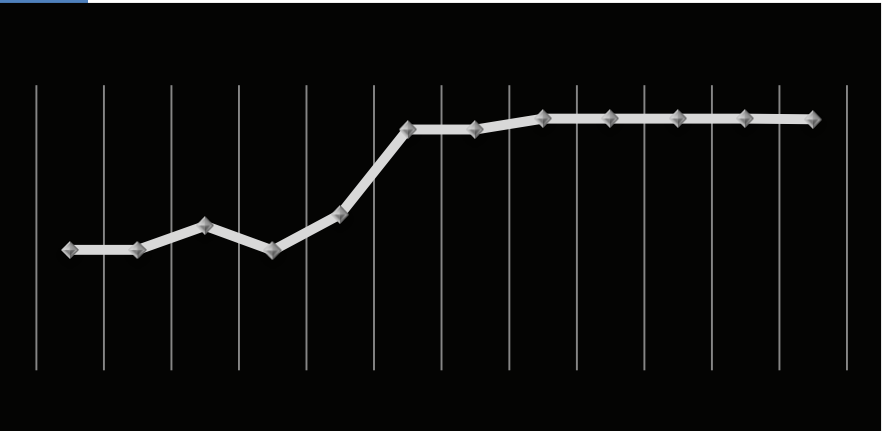
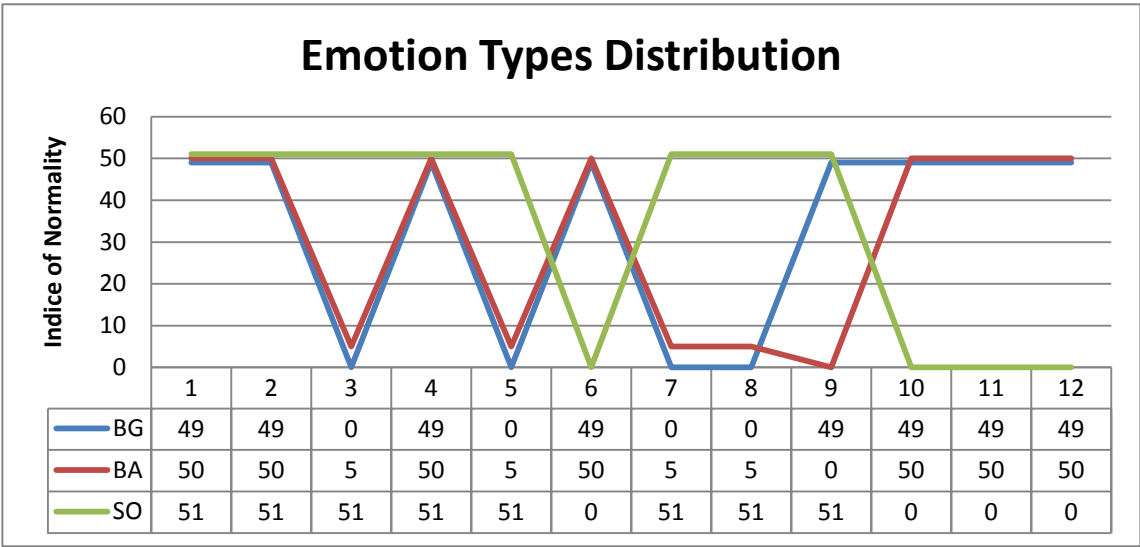


Table of Analysis 6															
CR	49.2	94	94	49	49	0	49	0	49	0	0	49	49	49	49
				50	50	5	50	5	50	5	5	0	50	50	50
				51	51	51	51	51	0	51	51	51	0	0	0
				CR	CR	SR	SR	SR	CDM	SR	SR	OR	OR	CR	CR
CG-R	49.2	94	94	49.2	49.2	94	49	49	49.2	49.3	49	49.2	49.2	49.2	49.2
SR	49.3	94	94	49.2	49.2	94	49	49	49.2	94.3	49	49.2	49.2	49.2	49.2
OR	49.2	94	94	49.2	49.2	49.3	49	49	49.2	94.3	49	49.2	49.2	49.2	49.2
CDM	49.2	94	94	49.2	49.2	49.3	49	49	49.2	94.3	49	49.2	49.2	49.2	49.2

(Graphic 5)



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	1	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	100	8

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	1	
Darkness	1	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	8
TOTAL%	100	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Selfawareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE		Conceptual Group 4	table 4
Good	1		
Bad	1		
Honesty	1		
Help	1		
Work	1		
Lies	1		
Truth	1		
Conservation	1		
Fight/War/Battle	1	SUM	
TOTAL	100	9	

PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group 5	table 5
Humanity Origins	1		
Celestial Creation	0		
World Origin	1		
The Father God	1		
Death	1		
Age and Time	1		
Instantaneity	1	SUM	
Legends / Myths	1	7	
TOTAL	38		TOTAL 41

OVERALL%
100

AUTHOR: CARLO
BOOK REFERENCE: COLLODI
PAGE NUMBER The adventures of Pinocchio (1927)
CHARPTER NUMBER 238 (book) 225 (story)
DATE OF ANALISIS 36,
10/08/2010 - 25/09/2010

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAPTER
1. The Ordinary World	1-8,
2. The Call to Adventure	9,
3. The Refusal of the Call	9, 12, 14, 18, 26, 36
4. Meeting with the Mentor	13,14 ; 24, 25 ; 29
5. Crossing the First Threshold	10, 11, 12 - 15 - 28
6. Test, Allies, and Enemies	16- 30
7. Approach	30,
8. The Ordeal	35,
9. The Reward	35,
10. The Road Back	35,
11. The Resurrection	35,
12. The Return with the Elixir	36,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B

Pictorial Elements

P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

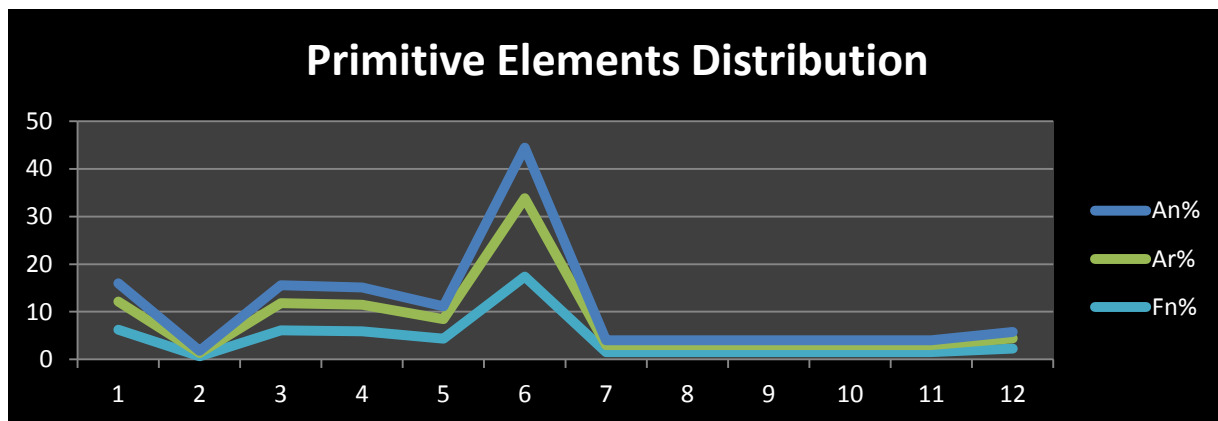
Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
10.7	10.5	10.7	10.6	10.7	10.6	10.5	10.4	9.47	10.1	10.2	10.5	10.6	10.7	10.5	10.5	10.4	9.91	10.6	10.6
AVERAGE																	87		

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts

ANIMISM				ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM				Table of Analysis 2					
11				17				18				46									
	chapter			# of pages			overall%			An%		Ar%		Fn%		overall test					
1-8,					36		16			3.8		5.9		6.3		16					
9,					4		1.8			0.4		0.7		0.7		1.8					
9, 12, 14, 18, 26, 36					35		16			3.7		5.7		6.1		16					
13,14 ; 24, 25 ; 29					34		15			3.6		5.6		5.9		16					
10, 11, 12 - 15 - 28					25		11			2.7		4.1		4.3		1.8					
16- 30					100		44			11		16		17		44					
30,					9		4			1		1.5		1.6		4					
35,					9		4			1		1.5		1.6		4					
35,					9		4			1		1.5		1.6		4					
35,					9		4			1		1.5		1.6		4					
35,					9		4			1		1.5		1.6		4					
36,					13		5.8			1.4		2.1		2.3		5.8					
Total									31		48		51								

Graphic 1



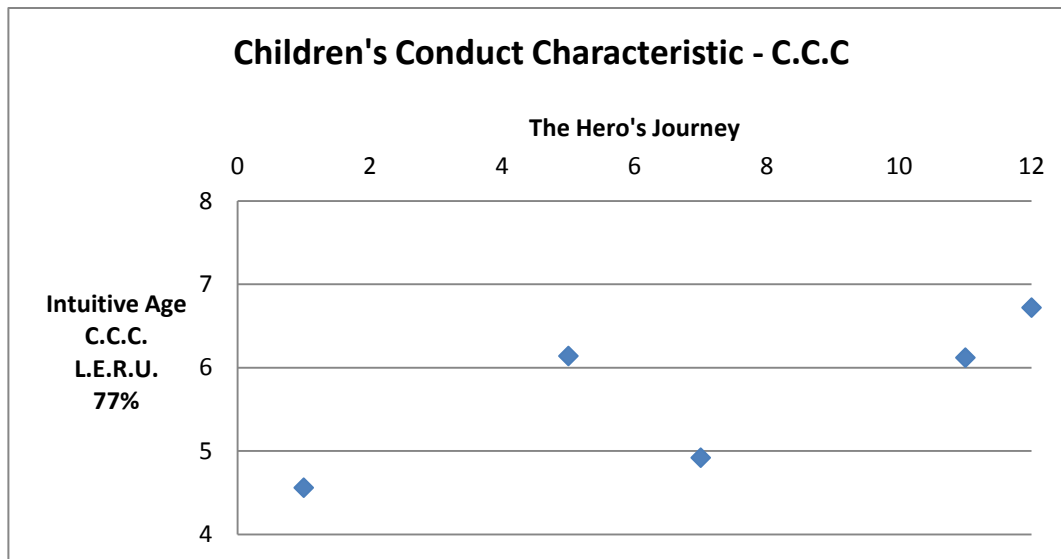
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS

#PagesL.E.U.R.

76.6

Graphic 2

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS



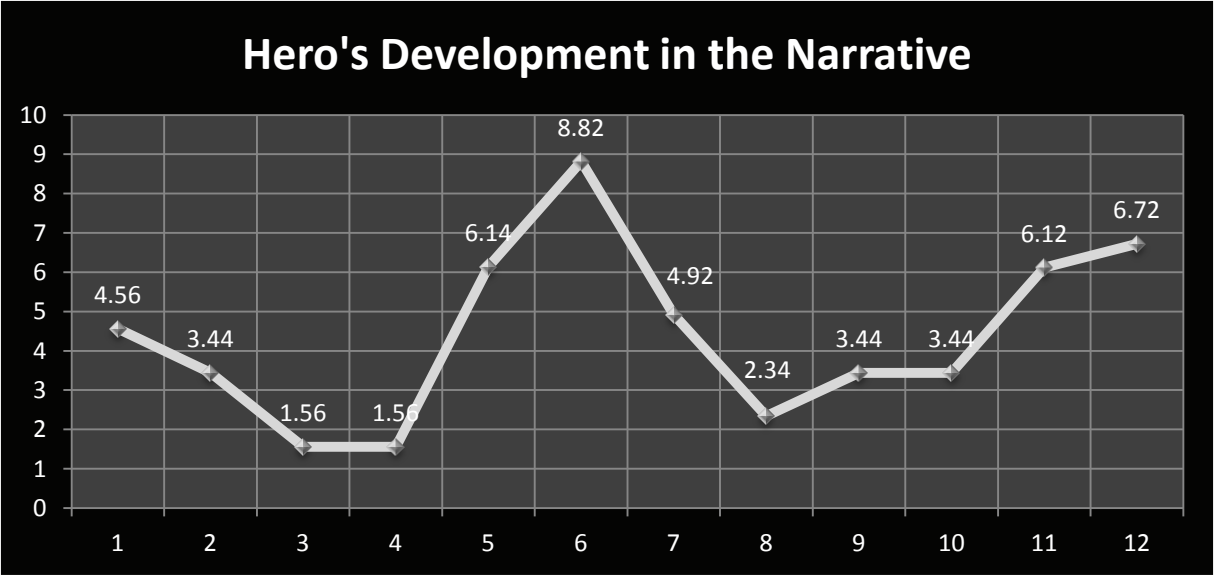
DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL

FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	j	j	l	m	n	o	p	q	SUM
		1.1			0.												
1	1.1	2	0	0	8	0	0	0.8	0	0	1	0	0	0	0	0	4.56
		0.7															
2	1.1	8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0.8	0	0	0	3.44
3	0.78	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.8	0	0	0	1.56
		0.7															
4	0.78	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1.56
					0.								0.				
5	1.12	0	1	0	8	0.8	0.8	0.8	0	0	0	8	0	0	0	0	6.14
				1.	1.							0.					
6	0.78	0	1	1	1	0.8	0.8	0.8	0.8	0	0	8	0	0.8	0	0	8.82
				1.													
7	1.12	0	1	1	0	0	0	0	1.1	0	0	0	0	0.8	0	0	4.92
8	0.78	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.78	0.78	2.34
		0.7															
9	1.1	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.78	0.78	3.44
		0.7															
10	1.1	8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.78	0.78	3.44
										0							
11	1.1	8	1	8	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0.78	1.12	6.12
										1							
		1.1		1.													
12	1.12	2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1.12	6.72

Graphic 3



	HER	
1	O	4 HERALD
a	Pinocchio	l The sound of Drum
2	MENTOR	5 SHAPESHIFTER
	Master	
b	Geppetto	m The Fox and the Cat
c	The Talking Cricket	n The Innkeeper
d	The Fairy	o The Little Man
3	THRESHOLD GUARDIAN	6 SHADOW
e	Fire Eater	p The Dogfish
	The Gorilla	
f	Judge	7 TRICKSTER
	The	
g	Greenfisherman	q Romeo (Candlewick)
	The	
h	Serpent	
	The chicken's	
i	owner	
	Gianggio the	
j	Farmer	

EMOTION TYPES							
CR	0.22	Continuous	49.22	Discontinuous	45.22	2	IF # 1 1
CG-R	0.22	Objective	49.22	Subjective	45.22	2	IF # 1 1
SR	0.23	Extensive	49.23	Replaceable	45.23	2	IF # 1 1
OR	0.23	Conceptual	49.23	Perceptual	45.23	2	IF # 1 1
CDM	0.24	Conduct Reflex	49.24	Context	45.24	2	IF # 1 1

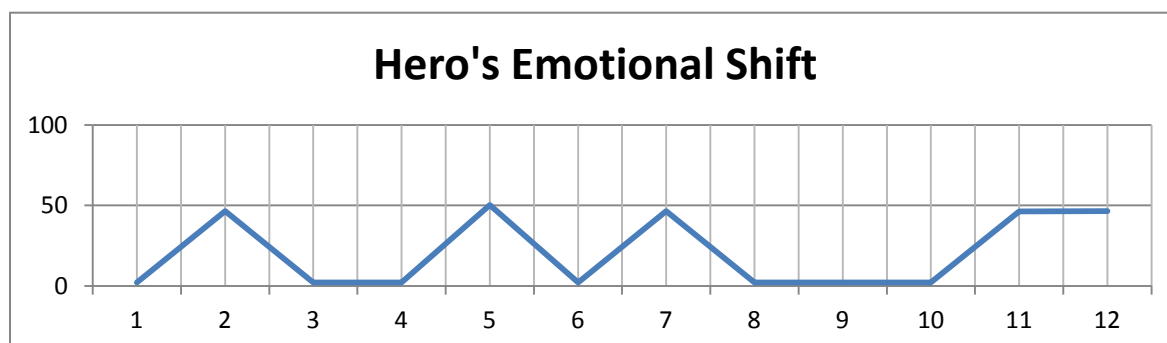
Normal
L.U.R.E.

Graphic
3.1



Table of Analysis 5				
1	0.19		2	2.191
2	0.19	45.2	1	46.42
3	0.2		2	2.202
4	0.19		2	2.195
5	0.2	49	1	50.2
6	0.19		2	2.191
7	0.19	45.2	1	46.42
8	0.2		2	2.202
9	0.2		2	2.202
10	0.19		2	2.191
11	0.21	45	1	46.21
12	0.19	45.2	1	46.41

Graphic 4



CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

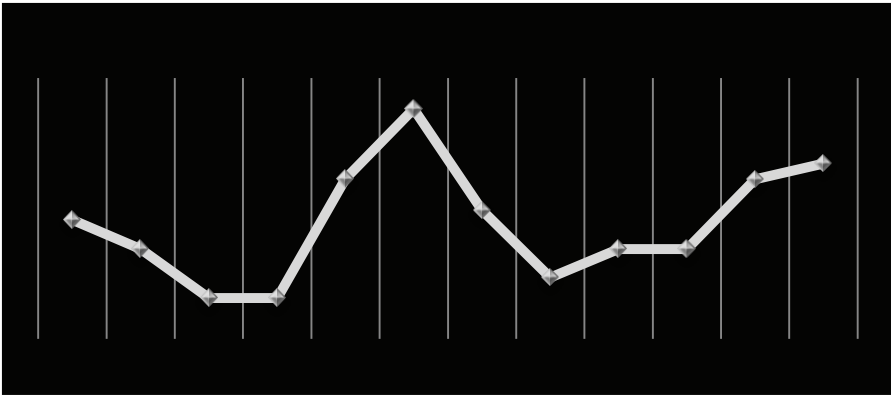
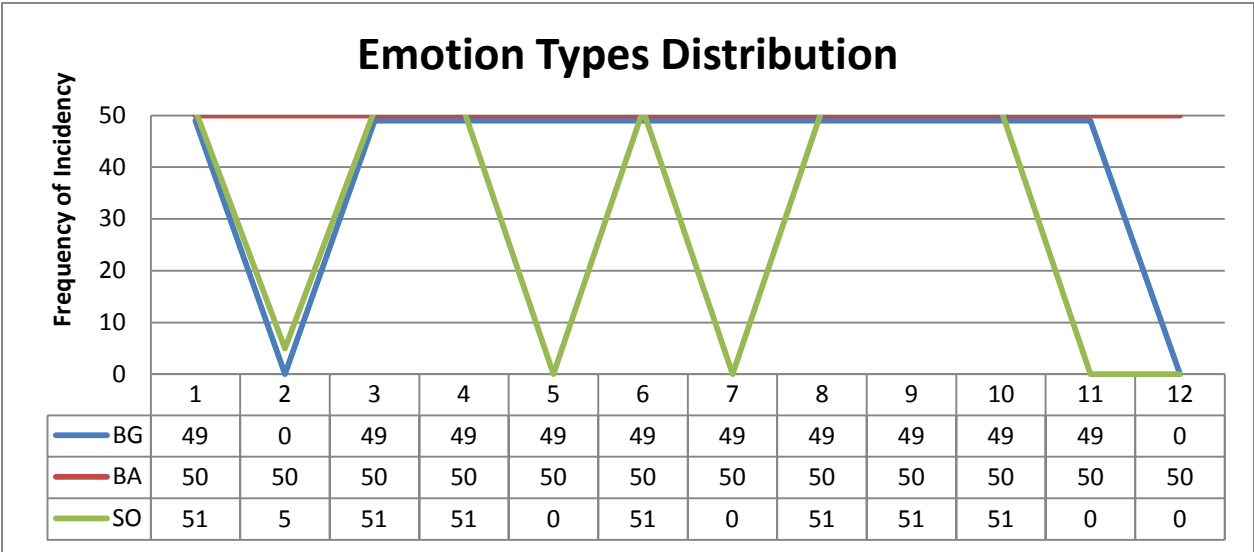


Table of Analysis 6															
CR CG-R SR OR CDM	49.2	94	94.2	49	0	49	49	49	49	49	49	49	49	49	0
	49.2	94	94.2	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
	49.2	94	94.2	51	5	51	51	0	51	0	51	51	51	0	0
	49.2	94	94.2	CR	CG-R	OR	CG-R	SR	CR	CG-R	OR	OR	CR	CDM	CR
	49.2	94	94.2	49.2	94.2	49.2	49	49.2	49.2	49.2	49.2	49	49	49.2	94.2
				49.2	49.2	49.2	49	49.2	49.2	49.2	49.2	49	49	49.2	49.2
				49.2	94.2	49.2	49	94.2	49.2	94.2	49.2	49	49	94.2	94.2

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS		Conceptual Group 1	table 1
	1		
	YES		
Aggressivity	1		
Intolerance	1		
Talkativeness	1		
Egocentrism	1		
Duties	1		
Shamanism	1		
Individualism	1		
Networking	1	SUM	
TOTAL%	100	8	
FEARS AND DREAMS		Conceptual Group 2	table 2
Walter	1		
Shadow	1		
Wind	1		
Odd Sounds	1		
Abandon by the Mother	1		
Darkness	1		
Oneiric Animals	1	SUM	
Strange People and creature	1	8	
TOTAL%	100		
PERSONALITY AND SEX		Conceptual Group 3	table 3
Expansivity	1		
Parent's Role	1		
Protection	1		
Selfawareness	1		
Baby's Origin	1		
Marriage	0		
Sexual Relation	0		
Adventure	1	SUM	
TOTAL	75	6	

ETHICAL SENSE		Conceptual Group 4		table 4	
Good	1				
Bad	1				
Honesty	1				
Help	1				
Work	1				
Lies	1				
Truth	1				
Conservation	1				
Fight/War/Battle	1	SUM			
TOTAL	100	9			
PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group 5		table 5	
Humanity Origins	0				
Celestial Creation	0				
World Origin	0				
The Father God	1				
Death	1				
Age and Time	1				
Instantaneity	1	SUM			
Legends / Myths	1	5			
TOTAL	63			TOTAL	38
					OVERALL%
					92.7

AUTHOR:	Monteiro Lobato
BOOK REFERENCE:	book story
PAGE NUMBER:	164, 20,
CHAPTER NUMBERS	10,
DATE OF ANALYSIS:	05/05/2011, 05/06/2011,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE	CHAPTER	Pages
1. The Ordinary World	1,	7-9,
2. The Call to Adventure	1,	8-9,
3. The Refusal of the Call	1,	10-13,
4. Meeting with the Mentor	1,	10-13,
5. Crossing the First Threshold	1,	8-9,
6. Test, Allies, and Enemies	2,	8-18,
7. Approach	2,	12-18,
8. The Ordeal	2,	14-19,
9. The Reward	2,	18-20,
10. The Road Back	3,	19-20,
11. The Resurrection	3,	20,
12. The Return with the Elixir	3,	20,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C

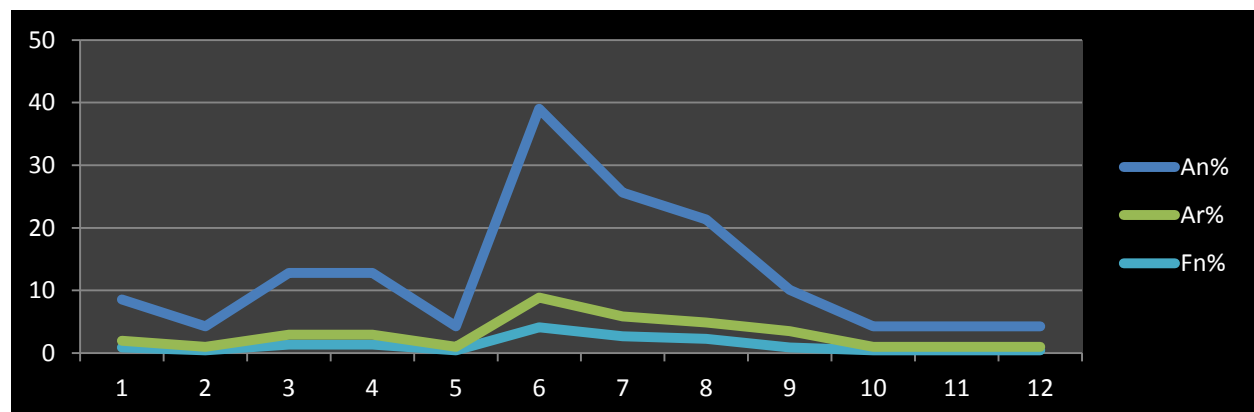
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.9	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
10.68	11	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	9.58	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7	10.7		10.7	10.7
AVERAGE																	88.5		

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts															
ANIMISM			ARTIFICIALISM			FINALISM			SUM			Table of Analysis 2			
95			15			13			123						
# of pages			overall%		An%	Ar%		Fn%		Overall Testing					
	14		8.5		6.6	1.04		0.9		8.5					
	7		4.3		3.3	0.52		0.45		4.3					
	21		13		9.9	1.56		1.35		13					
	21		13		9.9	1.56		1.35		8.5					
	7		4.3		3.3	0.52		0.45		4.3					
	64		39		30	4.76		4.12		39					
	42		2.2		20	3.12		2.71		26					
	35		21		16	2.6		2.26		21	Total Book Pages				
	14		8.5		6.6	2.6		0.9		10	164				
	7		4.3		3.3	0.52		0.45		4.3					
	7		4.3		3.3	0.52		0.45		4.3					
	7		4.3		3.3	0.52		0.45		4.3					
Total				116	19.9	15.9									

Graphic 1

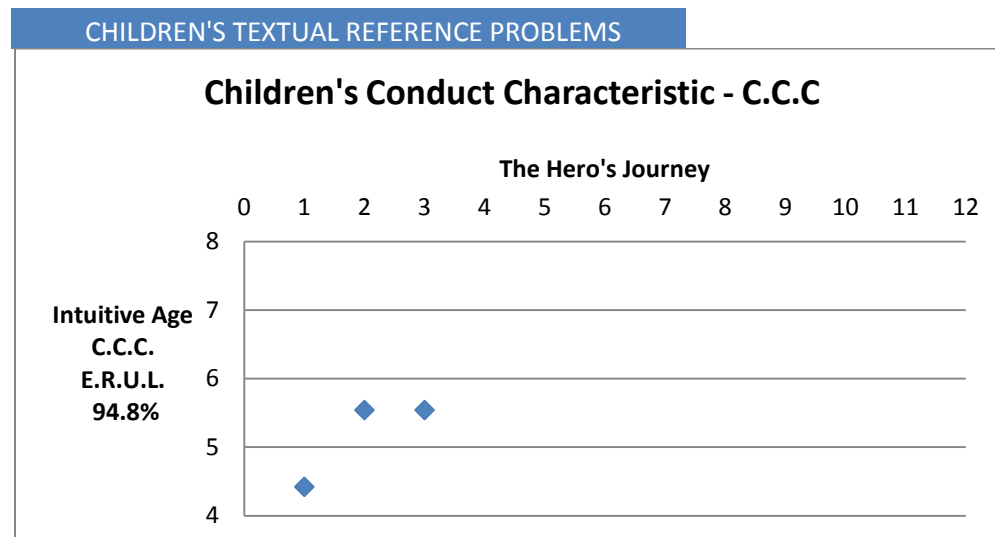


FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

		CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)				C.C.C. L.U.R.E.
		Levelled	Unlevelled	Reserved	Expansive	
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS	Normal Centripetal	L	U	R	E	
		4	4,5	7	8	
		5	5,5	7,5		
		6				
		6,5				
AGE CODE		0.463	0.52	0.5	0.42	

			Table of Analysis 3							
		%Pages								
1	The Ordinary World	14	8.54			0.52	9.055			
2	The Call to Adventure	7	4.27					0.42	4.69	
3	Refusal of the Call	21	12.8					0.42	13.2	
4	Meeting with Mentor	21	12.8					0.42	13.2	
5	Crossing the First Threshold	7	4.27					0.42	4.69	
6	Test, Allies and Enemies	64	39					0.42	39.4	
7	Approach	42	25.6					0.42	26	
8	The Ordeal	35	21.3					0.42	21.8	
9	The Reward	14	8.54			0.5	9.04			
10	The Road abck	7	4.27			0.5	4.77			
11	Ressurrection	7	4.27			0.52	4.787			
12	Retrun with the Elixir	7	4.27	0.463	4.732					
%	TOTAL			4.732		13.84		13.8		123
										E.R.U.L. 94.8

Graphic 2

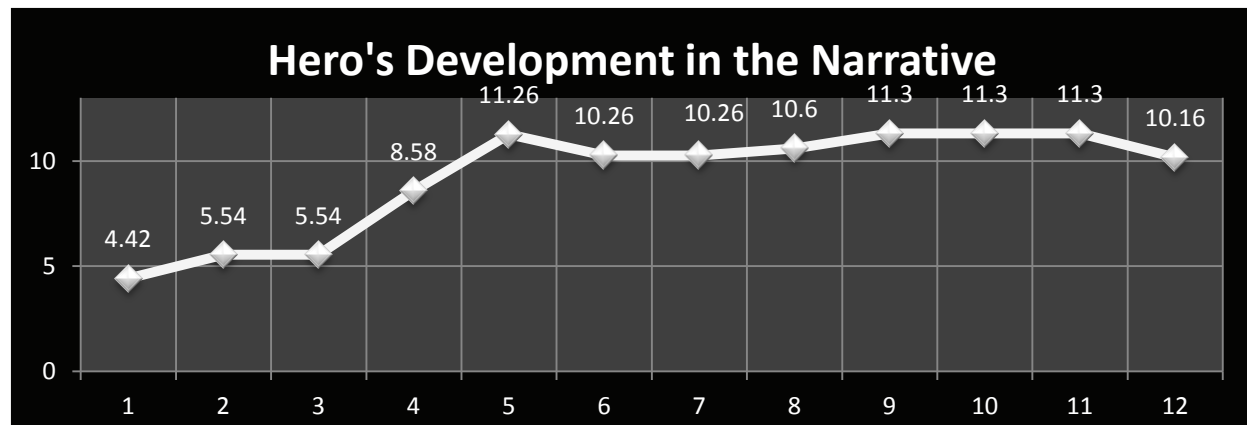


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	L	m	SUM
1	1.1	0	0	1.12	0	0	0	0	0	0	1	1.1	4.42
2	1.1	0	0	1.12	0	0	0	1.1	0	0	1	1.1	5.54
3	1.1	0	0	1.12	0	0	0	1.1	0	0	1	1.1	5.54
4	1.1	1.12	1	1.12	0	0	0	1.1	1.1	0	1	1.1	8.58
5	1.1	1.12	1	1.12	1.1	0	0.8	1.1	1.1	0.8	1	1.1	11.26
6	0.8	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	0.8	10.26
7	0.8	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	0.8	10.26
8	0.8	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	1.1	10.6
9	1.1	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	1.1	11.3
10	1.1	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	1.1	11.3
11	1.1	1.12	1	1.12	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	1.1	11.3
12	1.1	1.1	1	0	1.1	1	0.8	1.1	0	0.8	1	1.1	10.16

Graphic 3



1 HERO	1	4 HERALD	4
a Narizinho		h O Principe (The Prince)	
2 MENTOR	2	5 SHAPESHIFTER	5
b Dona Aranha		i O Pequeno Polegar	
c Dona Benta		j Gato Felix	
d Tia Nastácia			
e Visconde de Sabugosa		6 SHADOW	6
		l "The Ordinary World"	
3 THRESHOLD GUARDIAN	3	7 TRICKSTER	7
f Dona Carochinha (Mrs. Carochina)		m Emilia and Visconde	
g Passaro Roca			

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.3	Continuous	49	Discontinuous	45	2	IF # 1	1
CG-R	0.3	Objective	49	Subjective	45	2	IF # 1	1
SR	0.31	Extensive	49	Replaceable	45	2	IF # 1	1
OR	0.32	Conceptual	49	Perceptual	45	2	IF # 1	1
CDM	0.32	Conduct Reflex	49	Context	45	2	IF # 1	1

Normal

L.U.R.E.

Graphic 3.1

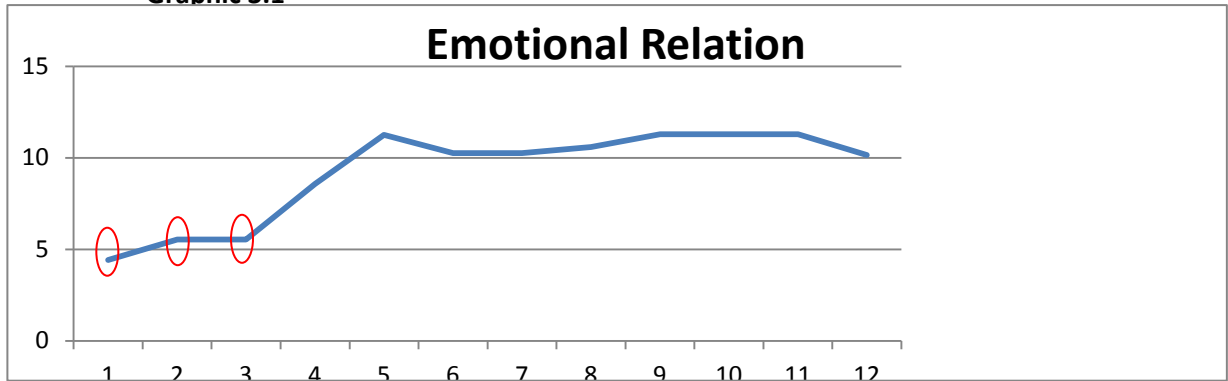
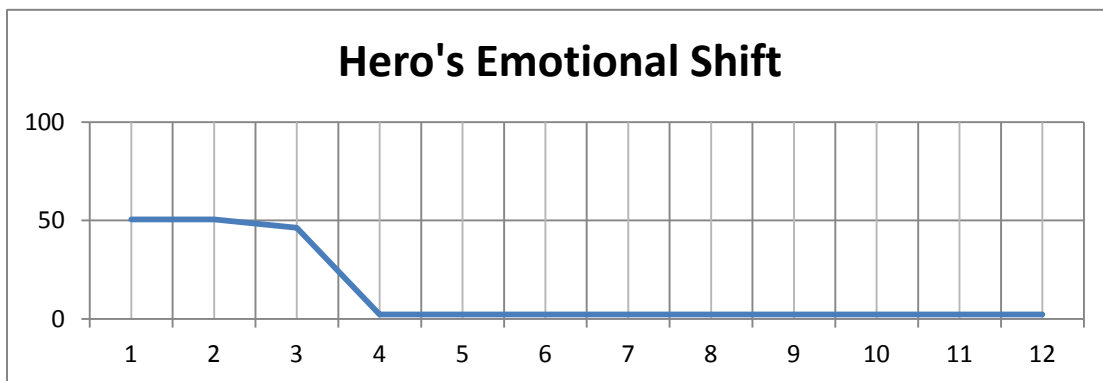
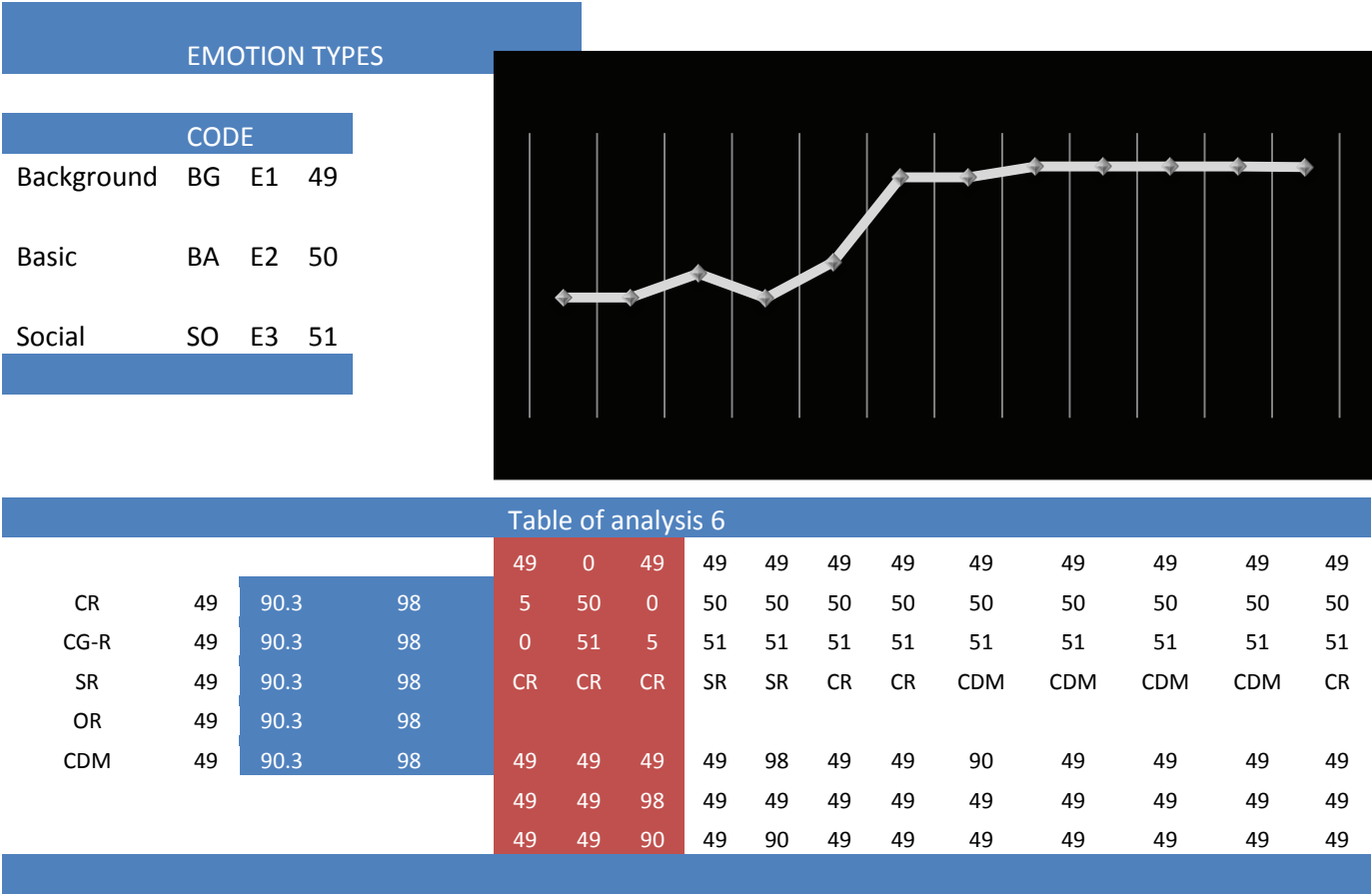
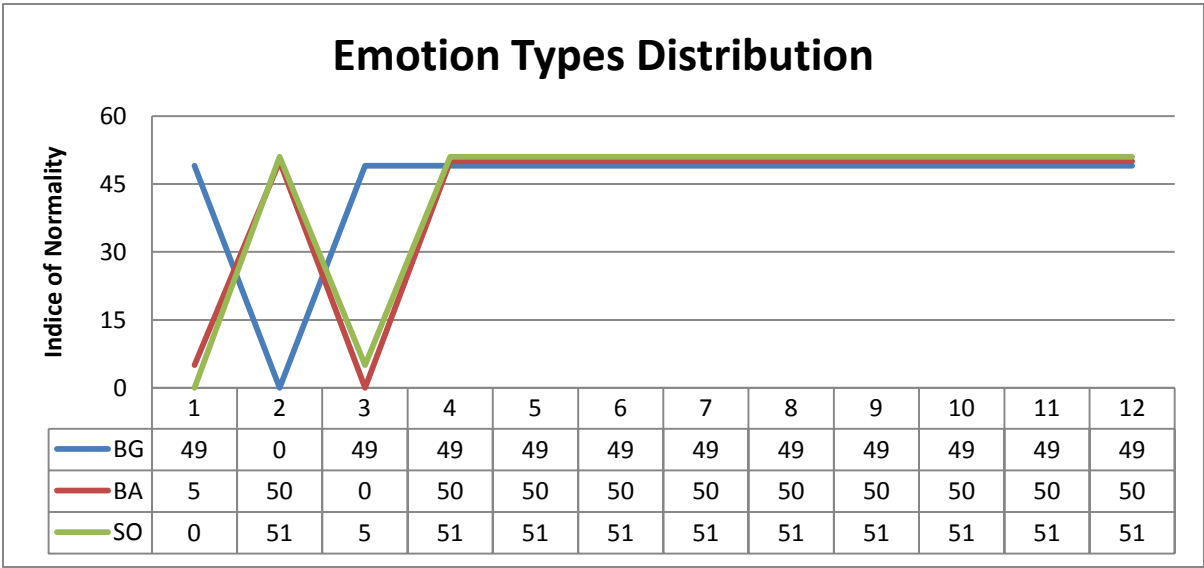


Table of Analysis 5				
1	0.3	49.3	1	51
2	0.3	49.3	1	51
3	0.3	45	1	46
4	0.31		2	2.3
5	0.31		2	2.3
6	0.3		2	2.3
7	0.3		2	2.3
8	0.32		2	2.3
9	0.32		2	2.3
10	0.32		2	2.3
11	0.32		2	2.3
12	0.3		2	2.3





Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	1	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	100	8

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	1	
Darkness	1	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	8
TOTAL%	100	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Self-awareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE	Conceptual Group	
	4	table 4

Good	1	
Bad	1	
Honesty	1	
Help	1	
Work	1	
Lies	1	
Truth	1	
Conservation	1	
Fight/War/Battle	1	SUM
TOTAL	100	9

PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE	Conceptual Group	
	5	table 5

Humanity Origins	1	
Celestial Creation	0	
World Origin	1	
The Father God	1	
Death	1	
Age and Time	1	
Instantaneity	1	SUM
Legends / Myths	1	7
TOTAL	38	
		TOTAL 41

OVERALL%
100

AUTHOR: Roald
Dahl
BOOK REFERENCE: book story
PAGE NUMBER: 190, 179,
CHAPTER NUMBERS
DATE OF ANALYSIS: 10/04/2011 - 25/04/2011

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAP.	Pages
1. The Ordinary World	1-12,	56,
2. The Call to Adventure	5,	3,
3. The Refusal of the Call	7,	4,
4. Meeting with the Mentor	12-13,	13,
5. Crossing the First Threshold	14;15;18;19;24;25	54,
6. Test, Allies, and Enemies	14-16,	14,
7. Approach	28,	6,
8. The Ordeal	29,30	9,
9. The Reward	30,	3,
10. The Road Back	30,	3,
11. The Resurrection	30,	3,
12. The Return with the Elixir	30,	3,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

CODING DATA

Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C

COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND CINEMA: *the primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts.*

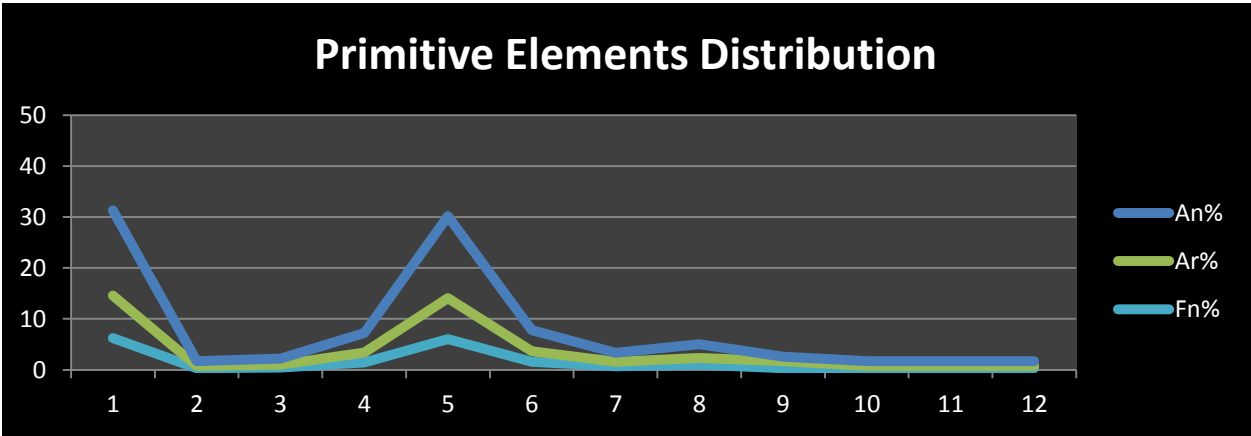
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
0.78	10.7	10.7	9.91	10.6	10.4	10.4	10.7	9.58	10.7	10.5	10	10.4	10.4	10.2	10.5	10	10.68	10.13	10.7
AVERAGE																		86.2	

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts														
ANIMISM			ARTIFICIALISM			FINALISM			SUM			Table of Analysis 2		
40			20			15			75					
# of pages			overall%			An%		Ar%		Fn%		Overall Testing		
	56		31			17		8.34		6.26		31		
	3		1.7			0.9		0.45		0.34		1.7		
	4		2.2			1.2		0.6		0.45		2.2		
	13		7.3			3.9		1.94		1.45		31		
	54		30			16		8.04		6.03		1.7		
	14		7.8			4.2		2.09		1.56		7.8		
	6		2.2			1.8		0.89		0.67		3.4		
	9		5			2.7		1.34		1.01		5	Total Book Pages	
	3		1.7			0.9		1.34		0.34		2.6	179	
	3		1.7			0.9		0.45		0.34		1.7		
	3		1.7			0.9		0.45		0.34		1.7		
	3		1.7			0.9		0.45		0.34		1.7		
Total						51		26.4		19.1				

Graphic 1



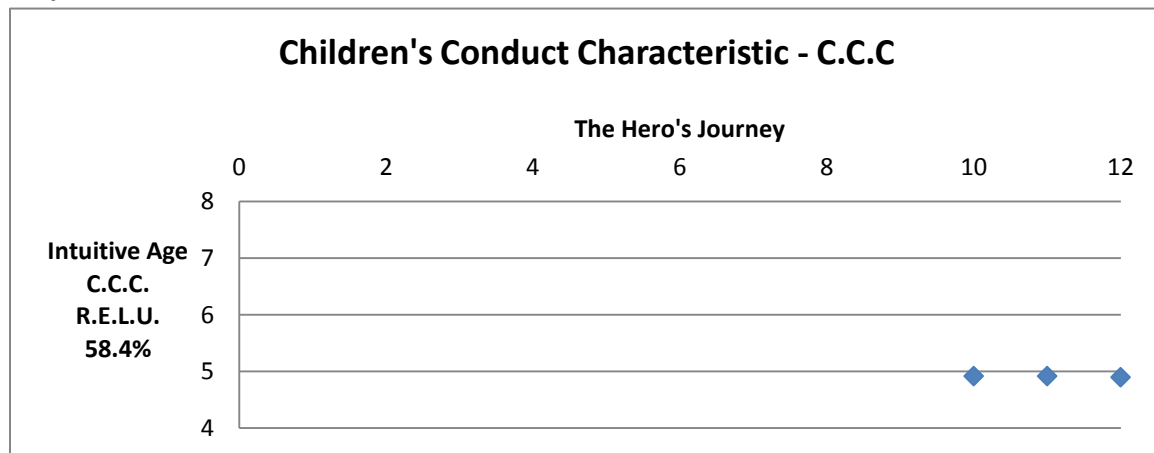
FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)

AGE CONDUCT CHARACTERISTICS Normal Centripetal	Levelled	Unlevelled	Reserved	Expansive	C.C.C. L.U.R.E
	L	U	R	E	
	4	4,5	7	8	
	5	5,5	7,5		
	6				
	6,5				
AGE CODE	0.425	0.47	0.458	0.39	

%Pages			Table of Analysis 3							
1	The Ordinary World	56	31.28						0.39	87.7
2	The Call to Adventure	3	1.676			0.47	5.151			
3	Refusal of the Call	4	2.235	0.425	6.659					
4	Meeting with Mentor	13	7.263	0.425	20.69					
5	Crossing the First Threshold	54	30.17					0.458	84.6	
6	Test, Allies and Enemies	14	7.821					0.458	22.3	
7	Approach	6	3.352						0.39	9.74
8	The Ordeal	9	5.028			0.47	5.503			
9	The Reward	3	1.676						0.39	2.06
10	The Road abck	3	1.676	0.425	4.676					
11	Ressurrection	3	1.676	0.425	5.101					
12	Retrun with the Elixir	3	1.676						0.39	5.06
%	TOTAL			37.12		10.7		106.9	105	
										R.E.L.U. 58.4

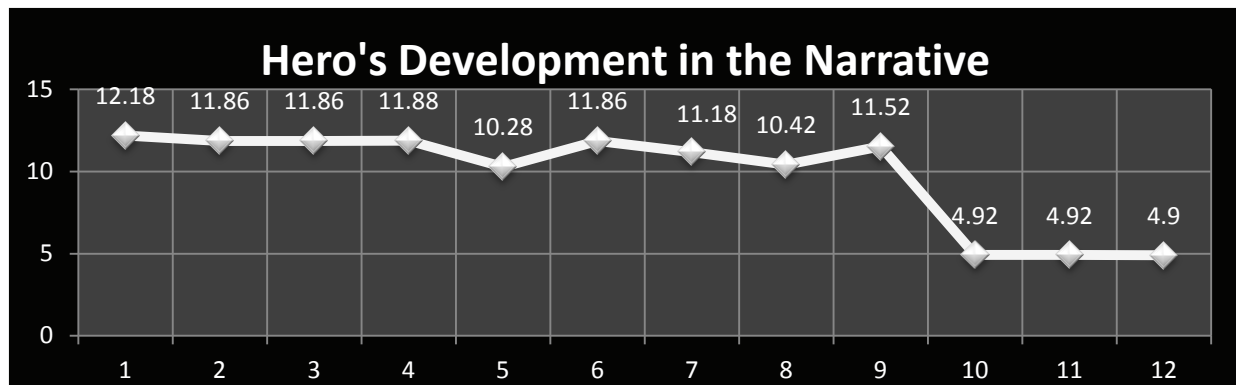
Graphic 2



DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	l	SUM
1	1.12	1.12	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	12.2
2	1.12	0.78	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	11.9
3	1.12	0.78	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	11.9
4	1.12	1.12	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	11.9
5	0.78	1.12	1	0.78	0.78	1	0.8	1.1	1.1	1.1	1	10.3
6	0.78	1.12	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	1.1	1.1	1	11.9
7	0.78	1.12	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	0.8	0.8	1	11.2
8	1.12	1.12	1	0	1.1	1	1.1	1.1	0.8	0.8	1	10.4
9	1.12	1.12	1	1.1	1.1	1	1.1	1.1	0.8	0.8	1	11.5
10	1.12	1.12	0	0	0	0	0	0	0.8	0.8	1	4.92
11	1.12	1.12	0	0	0	0	0	0	0.8	0.8	1	4.92
12	1.12	1.1	0	0	0	0	0	0	0.8	0.8	1	4.9

Graphic 3



1 HERO

a Charlie Bucket

2 MENTOR

b Grandpa Joe

c Willy Wonka

THRESHOLD

3 GUARDIAN

d The Chocolate Room

e The Inventing Room

f The Nut Room

g The Television Chocolate Room

4 HERALD

h The Golden Chocolate

5 SHAPESHIFTER

i The Factory

6 SHADOW

j The Factory

7 TRICKSTER

l the Oompa-Loomps

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.27	Continuous	49.3	Discontinuous	45.3	2	IF # 1	1
CG-R	0.28	Objective	49.3	Subjective	45.3	2	IF # 1	1
SR	0.28	Extensive	49.3	Replaceable	45.3	2	IF # 1	1
OR	0.29	Conceptual	49.3	Perceptual	45.3	2	IF # 1	1
CDM	0.3	Conduct Reflex	49.3	Context	45.3	2	IF # 1	1
						Normal		
						L.U.R.E.		

Graphic 3.1.

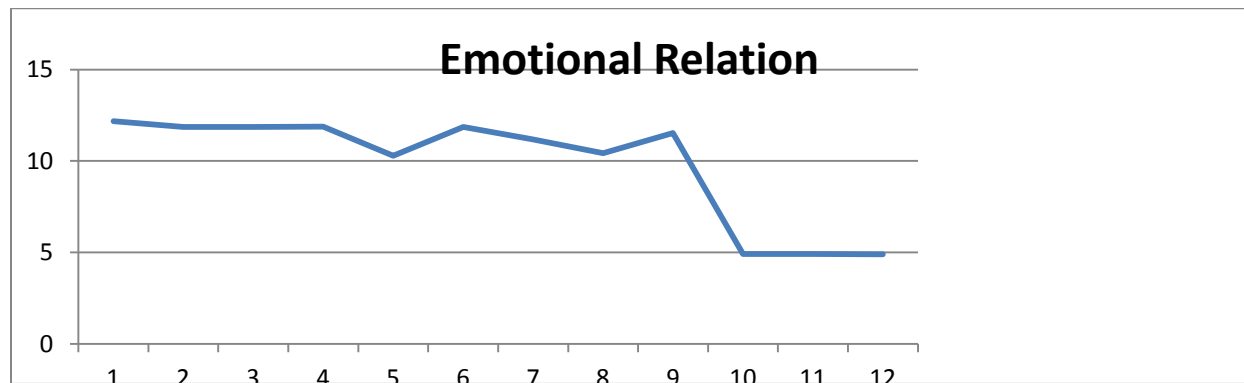
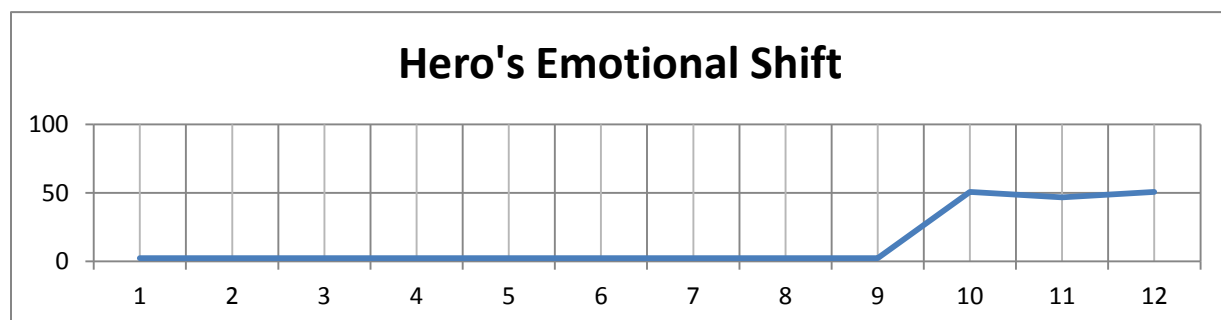


Table of Analysis 5				
1	0.27		2	2.27
2	0.27		2	2.27
3	0.28		2	2.28
4	0.27		2	2.27
5	0.28		2	2.28
6	0.3		2	2.3
7	0.28		2	2.28
8	0.27		2	2.27
9	0.28		2	2.28
10	0.28	49.3	1	50.6
11	0.3	45.3	1	46.6
12	0.28	49.3	1	50.6

Graphic 4



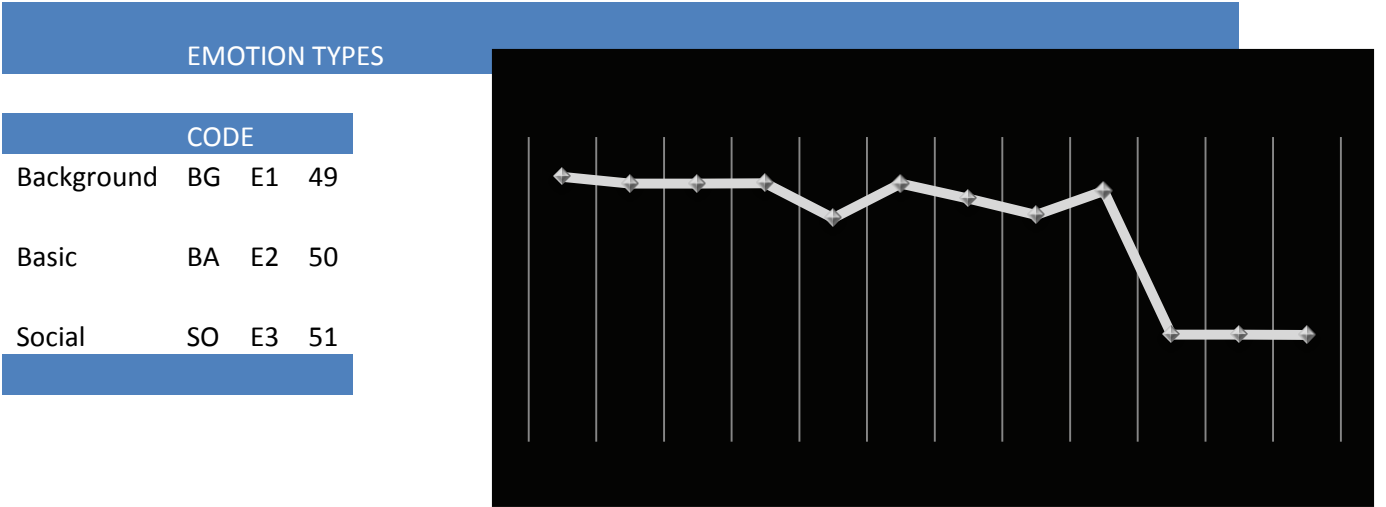
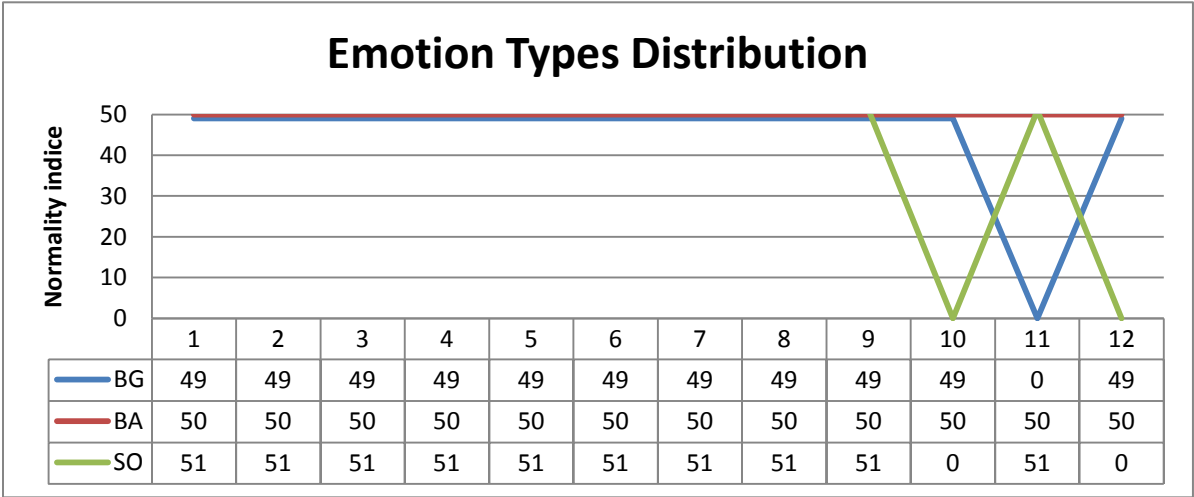


Table of Analysis 6														
CR	49.3	90.3	98	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49
				50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
				51	51	51	51	51	51	51	51	51	51	51
				CR	CR	CG-R	CR	SR	CDM	SR	CR	CG-R	CG-R	CDM
				49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	49.3	90.3
CG-R	49.3	90.3	98	49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	49.3	49.3
SR	49.3	90.3	98	49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	49.3	49.3
OR	49.3	90.3	98	49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	49.3	49.3
CDM	49.3	90.3	98	49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	49.3	49.3
				49	49	49.3	49	49	49.3	49	49	49.3	90.3	49.3

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	0	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	87.5	7

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	0	
Darkness	1	
Oneiric Animals	0	SUM
Strang. People and creature	1	6
TOTAL%	75	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Selfawareness	1	
Baby's Origin	0	
Marriage	0	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	62.5	5

ETHICAL SENSE		Conceptual Group	4	table 4
Good	1			
Bad	1			
Honesty	1			
Help	1			
Work	1			
Lies	1			
Truth	1			
Conservation	1			
Fight/War/Battle	0	SUM		
TOTAL	89	8		
PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group	5	table 5
Humanity Origins	0			
Celestial Creation	0			
World Origin	0			
The Father God	0			
Death	0			
Age and Time	1			
Instantaneity	1	SUM		
Legends / Myths	1	3		
TOTAL	38		TOTAL	31
				OVERALL%
				75.61

AUTHOR: Dr. Seuss
BOOK REFERENCE: Horton Hears a Who!
PAGE NUMBER 60,
CHAPTER NUMBER 1,
DATE OF ANALYSIS 10/02/2011, 10/03/2011,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAPTER	PAGES
1. The Ordinary World	1	1-24,
2. The Call to Adventure		2-18,
3. The Refusal of the Call		4-7,
4. Meeting with the Mentor		0,
5. Crossing the First Threshold		25,26,
6. Test, Allies, and Enemies		27-48,
7. Approach		36-47,
8. The Ordeal		44-47,
9. The Reward		58,59,
10. The Road Back		60,
11. The Resurrection		60,
12. The Return with the Elixir		60,

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C
R. Frigidity	3C

S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

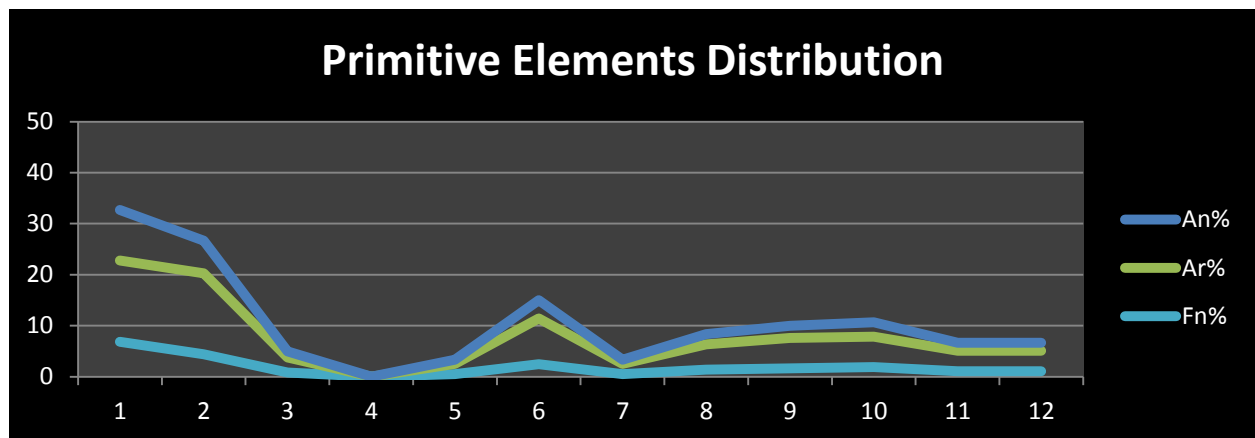
Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	1	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0	0.89	0.89	0.9
0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.78	0.8
0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.9
0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.9
0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.9
10.5	10.2	10.4	10.6	9.8	10.1	10.2	10.24	9.47	10.6	10.6	10.6	10.6	10.6	10.6	9.91	8.02	10.57	10.5	11
AVERAGE																	85.3		

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Conceptions

				ANIMISM	ARTIFICIALISM	FINALISM	SUM	Table of Analysis 2
				16	40	11	67	
	chapter	# of pages	overall%	An%	Ar%	Fn%	overall Testing	
1	1	25	41.7	9.95	15.9	6.84	33	
2	1	16	26.7	6.37	15.9	4.38	27	
3	1	3	5	1.19	2.99	0.82	5	
4	1	0	0	0	0	0	0	
5	1	2	3.33	0.8	1.99	0.55	3.3	
6	1	9	15	3.58	8.96	2.46	15	
7	1	2	3.33	0.8	1.99	0.55	3.3	
8	1	5	8.33	1.99	4.98	1.37	8.3	
9	1	6	10	2.39	5.97	1.64	10	
10	1	7	11.7	2.79	5.97	1.92	11	
11	1	4	6.67	1.59	3.98	1.09	6.7	
12	1	4	6.67	1.59	3.98	1.09	6.7	
total				33	72.6	22.7		

Graphic 1



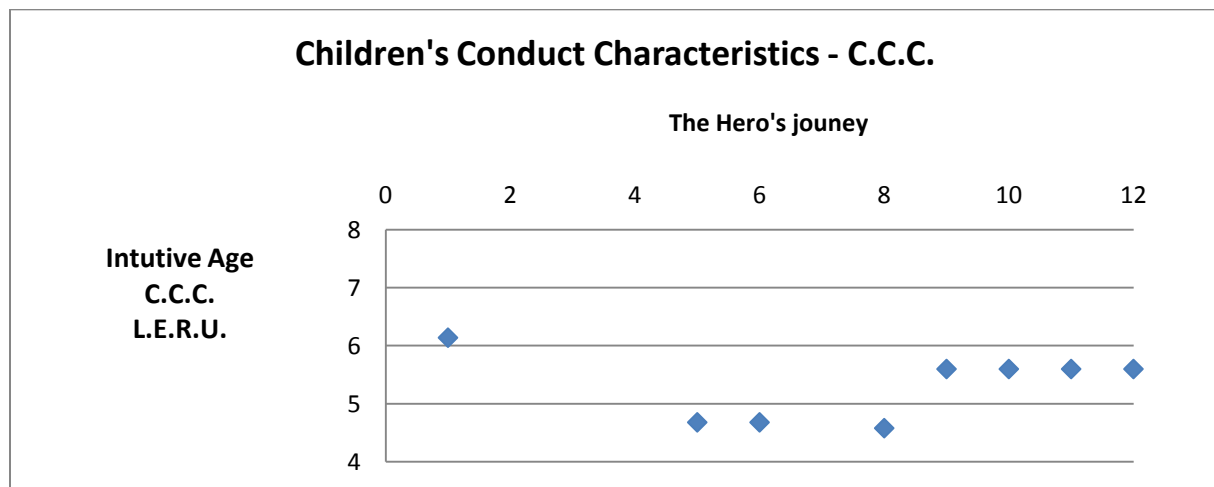
FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

		CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)				C.C.C. L.U.R.E
		Levelled	Unlevelled	Reserved	Expansive	
AGE CONDUCT CHARACTERISTICS	Normal Centripetal	L	U	R	E	
		4	4,5	7	8	
		5	5,5	7,5		
		6				
		6,5				
		AGE CODE	1.27	1.42	1.367	1.15

			Table of Analysis 3									
	#Pages											
			42	1.27	67.93							
1	The Ordinary World	25	42	1.27	67.93							
2	The Call to Adventure	16	27	1.27	43.93							
3	Refusal of the Call	3	5			1.42	9.417					
4	Meeting with Mentor	0	0									
5	Crossing the First Threshold	2	3.3			1.42	4.75					
6	Test, Allies and Enemies	9	15						1.15			
7	Approach	2	3.3					1.367				
8	The Ordeal	5	8.3	1.27	14.6							
9	The Reward	6	5						1.15			
10	The Road Back	7	12									
11	Ressurrection	4	6.7					1.367				
12	Retrun with the Elixir	4	6.7	1.27	11.93						L.E.R.U.	
%	TOTAL		56.3		8.33		10		15		89.7	

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

Graphic 2

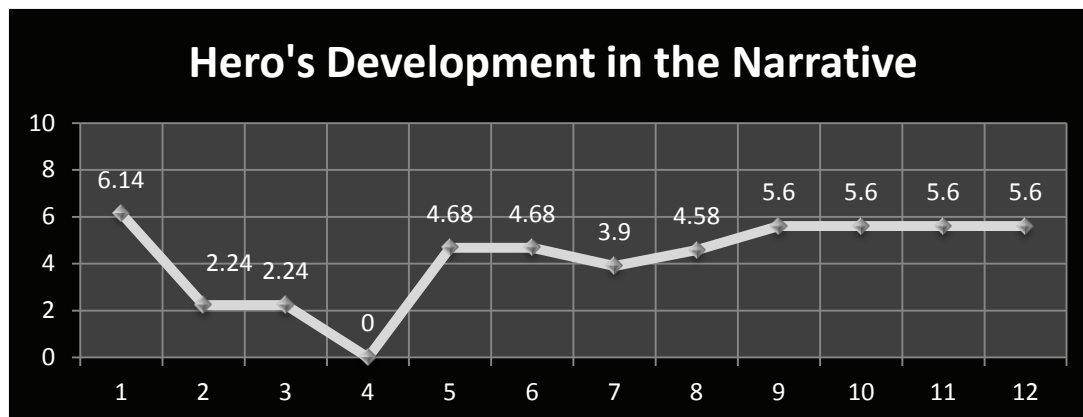


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	SUM
1	1.12		0.78	0.78	0.78	1.12		0.78	0.78	6.14
2	1.12		0	0	0	1.12		0	0	2.24
3	1.12		0	0	0	1.12		0	0	2.24
4	0		0	0	0	0		0	0	0
5	0.78		0.78	0.78	0.78	0		0.78	0.78	4.68
6	0.78		0.78	0.78	0.78	0		0.78	0.78	4.68
7	0.78		0.78	0	0.78	0		0.78	0.78	3.9
8	1.12		0.78	0	0.78	0		0.78	1.12	4.58
9	1.12		1.12	0	1.12	0		1.12	1.12	5.6
10	1.12		1.12	0	1.12	0		1.12	1.12	5.6
11	1.12		1.12	0	1.12	0		1.12	1.12	5.6
12	1.12		1.12	0	1.12	0		1.12	1.12	5.6

Graphic 3



1	HERO	5	SHAPESHIFTER
a	Horton		no shapeshifter
2	MENTOR	6	SHADOW
3	THRESHOLD GUARDIAN	h	The Kangaroos
c	Wickersham Brothers	7	TRICKSTER
d	Vlad-i-Koff	i	Wickersham Brothers
e	The Kangaroos		
4	HERALD		
f	The Who family		

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs					
CR	0.82	Continuous	49.82	Discontinuous	45.82	2	IF # 1	1
CG-R	0.83	Objective	49.83	Subjective	45.83	2	IF # 1	1
SR	0.85	Extensive	49.85	Replaceable	45.85	2	IF # 1	1
OR	0.87	Conceptual	49.87	Perceptual	45.87	2	IF # 1	1
CDM	0.88	Conduct Reflex	49.88	Context	45.88	2	IF # 1	1
						Normal		
						L.U.R.E.		

Graphic 3.1.

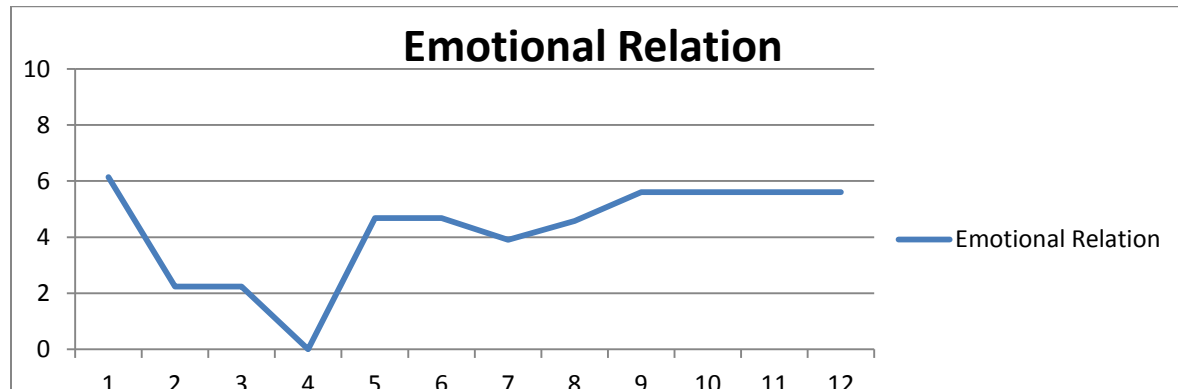
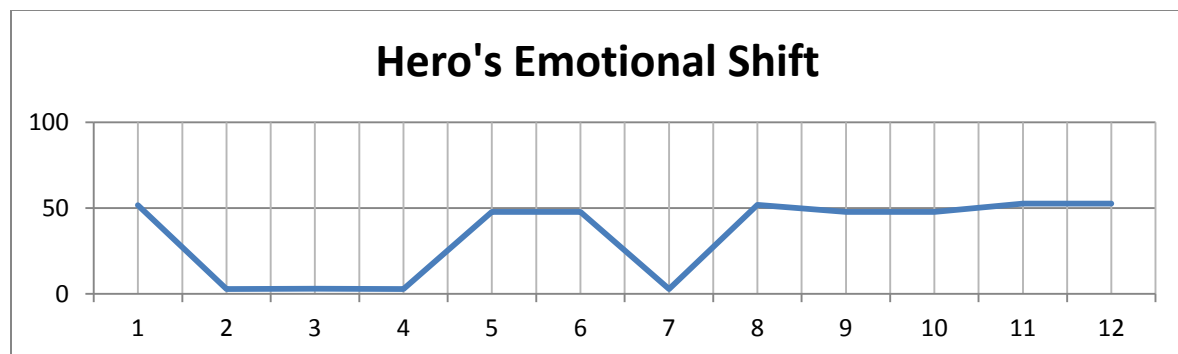


Table of Analysis 5					
1	0.82	49.82	1	51.63	
2	0.83		2	2.833	
3	0.88		2	2.883	
4	0.82		2	2.817	
5	0.85	45.85	1	47.7	
6	0.87	45.87	1	47.73	
7	0.83		2	2.833	
8	0.87	49.87	1	51.73	
9	0.87	45.87	1	47.73	
10	0.82	45.82	1	47.63	
11	0.82	49.82	2	52.63	
12	0.82	49.82	2	52.63	

Graphic 4



EMOTION TYPES

CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

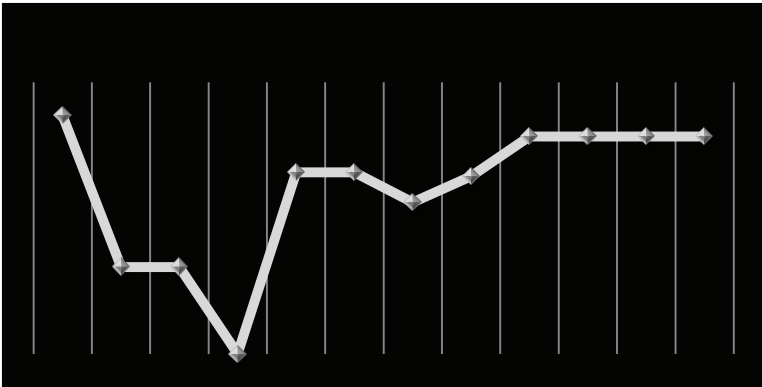
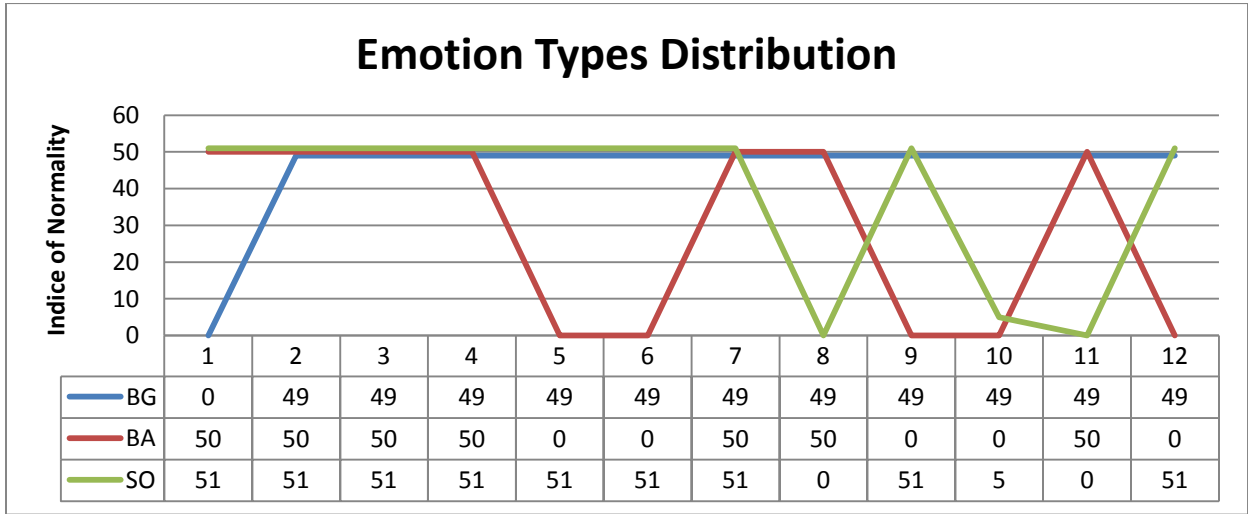


Table of Analysis 6

				0	49	49	49	49	49	49	49	49	49	49	
CR	49.8	99	94.8	50	50	50	50	0	0	50	50	0	0	50	0
CG-R	49.8	95	94.8	51	51	51	51	51	51	51	0	51	5	0	51
SR	49.9	95	94.9												
OR	49.9	95	94.9	CR	CR	CDM	CR	SR	OR	CG-R	OR	OR	CR	CR	CR
CDM	49.9	95	94.9	99	49.8	50	50	50	49.9	50	50	50	50	50	50
				50	49.8	50	50	95	94.9	50	50	95	99	50	95
				50	49.8	50	50	50	49.9	50	95	50	95	95	50

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	0	
Egocentrism	0	
Duties	1	
Shamanism	0	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	62.5	5

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	0	
Wind	0	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	0	
Darkness	0	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	4

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Self-awareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE	Conceptual Group	4	table 4
---------------	------------------	---	---------

Good		
Bad	1	
Honesty	1	
Help	1	
Work	1	
Lies	1	
Truth	0	
Conservation	1	
Fight/War/Battle	1	
TOTAL	1	SUM
	89	8

PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE	Conceptual Group	5	table 5
--------------------------------	------------------	---	---------

Humanity Origins	0	
Celestial Creation	0	
World Origin	0	
The Father God	0	
Death	0	
Age and Time	0	
Instantaneity	1	SUM
Legends / Myths	1	2
TOTAL	25	
		TOTAL 28

OVERALL%
68.29

BOOK REFERENCE:	The Jungle	
	Books	
PAGE NUMBER	328(book)	317(story)
CHAPTER NUMBER	14,	
DATE OF ANALYSIS	10/03/2011,	10/04/2011,

FRAMEWORK 1: M.H.J. IN THE NARRATIVE

	CHAPTER	PAGES	
1. The Ordinary World	1,2 ; 13,14	11-30,	31-55
2. The Call to Adventure	1	21-25	238-255-281
3. The Refusal of the Call	1	21-23	
		31-55	
4. Meeting with the Mentor	2 - 8,	book 1	153-168 book 2
5. Crossing the First Threshold	1	26 - 30	
		56-72	
6. Test, Allies, and Enemies	3 - 10,	book 1	187- 212 book 2
7. Approach	3,	56 -72	
8. The Ordeal	3,	56 -72	
9. The Reward	3,	56 -72	
10. The Road Back	3,	56 -72	
11. The Resurrection	3,	56 -72	
12. The Return with the Elixir	3,	56 -72	

FRAMEWORK 2: MAGICAL REALISM THEORY CONCEPTS

	CODING DATA
Primary Elements	
A. The Ideological primitivist point of view	1A
B. The transcultural convention	2A
C. The historic allegory	3A
Secondary Elements	
D. Tradition as a supreme rule	1B
E. The mythic concept of time	2B
F. The mystic notion of causality	3B
G. The animist and Vitalist concept	4B
H. The Natural and Supernatural concept	5B
I. Telluric and human unity	6B
L. The ontological transformation flowing	7B
M. The concrete logic	8B
N. Ludic element	9B
O. Natural and hyperbolic tendency	10B
Pictorial Elements	

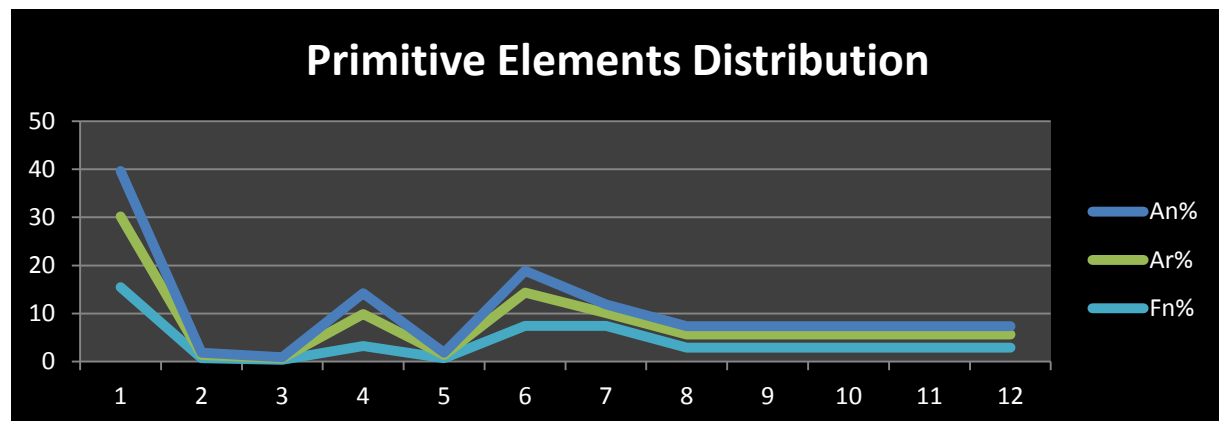
P. The ultra-precise focus	1C
Q. Objectivity	2C
R. Frigidity	3C
S. Foreground and background (centripetal)	4C
T. Elimination of the painting process	5C
U. Miniaturism and Primitivism	6C
V. Representation of Reality	7C

Table of Analysis 1																			
1A	2A	3A	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	10B	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.89
0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.78	0.78	0.78	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89	0.89
10.7	10.7	10.7	10.6	10	10.7	10.5	10.7	9.8	10	9.8	10.5	10.7	10.7	10.5	10.5	10.4	9.91	9.8	10.6
AVERAGE																	86.6		

FRAMEWORK 1 and 2 for the analysis of the magical concepts within the Intuitive Age.

Magical Realistic Concepts													
ANIMISM				ARTIFICIALISM				FINALISM				SUM	
11				17				18				46	
# of pages			overall%		An%		Ar%		Fn%		overall testing		2
86			40		9.5		15		16		40		
4			1.8		0.4		0.7		0.7		1.8		
2			0.9		0.2		0.3		0.4		0.9		
39			18		4.3		6.6		3.2		40		
4			1.8		0.4		0.7		0.7		1.8		
41			19		4.5		7		7.4		19		
16			7.4		1.8		2.7		7.4		12		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
16			7.4		1.8		2.7		2.9		7.4		
Total				46				50				152	

Graphic 1



FRAMEWORK 3: Pragmatic function of emotions for the Hero's Development in the narrative.

CHILDREN'S CONDUCT CHARACTERISTICS (C.C.C.)

AGE CONDUCT CHARACTERISTICS Normal Centripetal	Levelled	Unlevelled	Reserved	Expansive	C.C.C. L.U.R.E
	L	U	R	E	
	4	4,5	7	8	
	5	5,5	7,5		
	6				
	6,5				
AGE CODE	1.267	1.42	1.367	1.15	

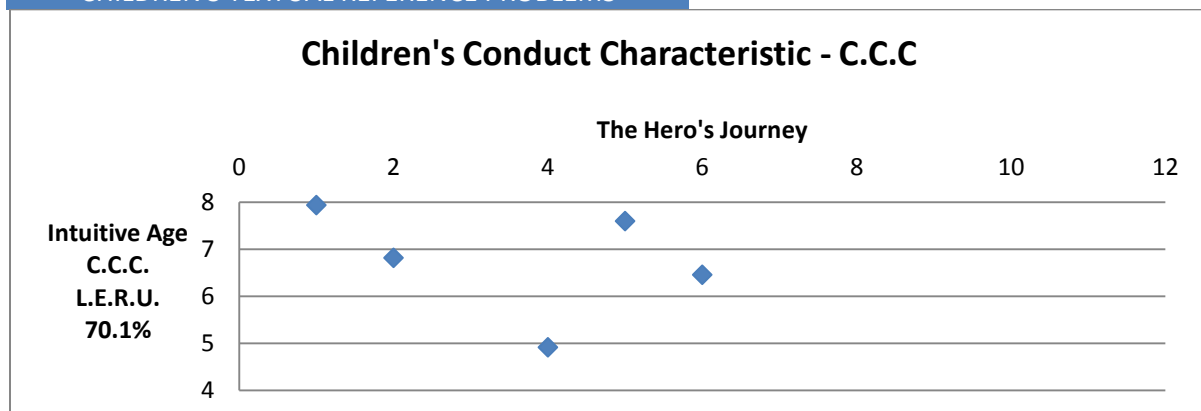
#Pages										
1	The Ordinary World	87	27.44						0.22	115
2	The Call to Adventure	4	1.262						0.22	5.48
3	Refusal of the Call	3	0.946			0.27	4.215			
4	Meeting with Mentor	39	7.886			0.27	47.15			
5	Crossing the First Threshold	5	1.577			0.27	1.845			
6	Test, Allies and Enemies	41	12.93	0.24	54.17					
7	Approach	5	1.577				0.364	6.94		
8	The Ordeal	4	1.262	0.24	5.502					
9	The Reward	6	1.893						0.22	8.11
10	The Road back	12	3.785	0.24	16.03					
11	Resurrection	6	1.893				0.364	8.26		
12	Return with the Elixir	15	4.732						0.22	19.9
%	TOTAL			75.7		6.06		15.2		128

E.L.R.U.

71

Graphic 2

CHILDREN'S TEXTUAL REFERENCE PROBLEMS

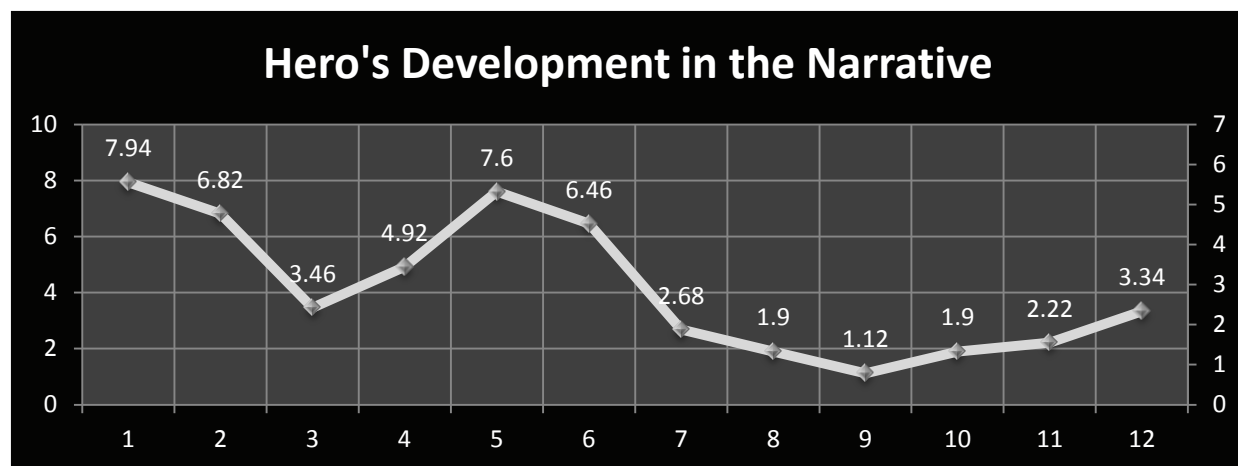


DISTRIBUTION OF THE EMOTIONAL FUNCTION

Table of Analysis 4

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	SUM
1	1.12	1.12	1	0.78	0.78	1	1.1	0.8	0	7.94
2	1.12	0.78	1	0.78	0.78	1	1.1	0	0	6.82
3	0.78	0	1	0.78	0	1	0	0	0	3.46
4	0.78	0.78	1	0	0	1	1.1	0	0	4.92
5	1.12	1.12	1	0.78	0.78	1	0.8	0.8	0	7.6
6	0.78	1.12	0	0.78	1.1	0	1.1	0.8	0.8	6.46
7	0.78	0	0	0.78	0	0	0	0	1.1	2.68
8	1.12	0	0	0.78	0	0	0	0	0	1.9
9	1.12	0	0	0	0	0	0	0	0	1.12
10	0.78	1.12	0	0	0	0	0	0	0	1.9
11	1.1	0	1	0	0	0	0	0	0	2.22
12	1.12	1.1	1	0	0	0	0	0	0	3.34

Graphic 3



1 HERO

a Mowgli

2 MENTOR

b Baloo

c Bagheera

3 THRESHOLD GUARDIAN

d Sheere Khan

e Tabaqui

4 HERALD

f Bagheera

5 SHAPESHIFTER

g Khaa

6 SHADOW

h Sheere Khan

7 TRICKSTER

i Mowgli

PRAGMATIC RELATIONS			Relational Pairs				
CR	0.15	Continuous	49.2	Discontinuous	45.2	2	IF # 1 1
CG-R	0.16	Objective	49.2	Subjective	45.2	2	IF # 1 1
SR	0.16	Extensive	49.2	Replaceable	45.2	2	IF # 1 1
OR	0.16	Conceptual	49.2	Perceptual	45.2	2	IF # 1 1
CDM	0.17	Conduct Reflex	49.2	Context	45.2	2	IF # 1 1
							Normal
							L.U.R.E.

Graphic 3.1.

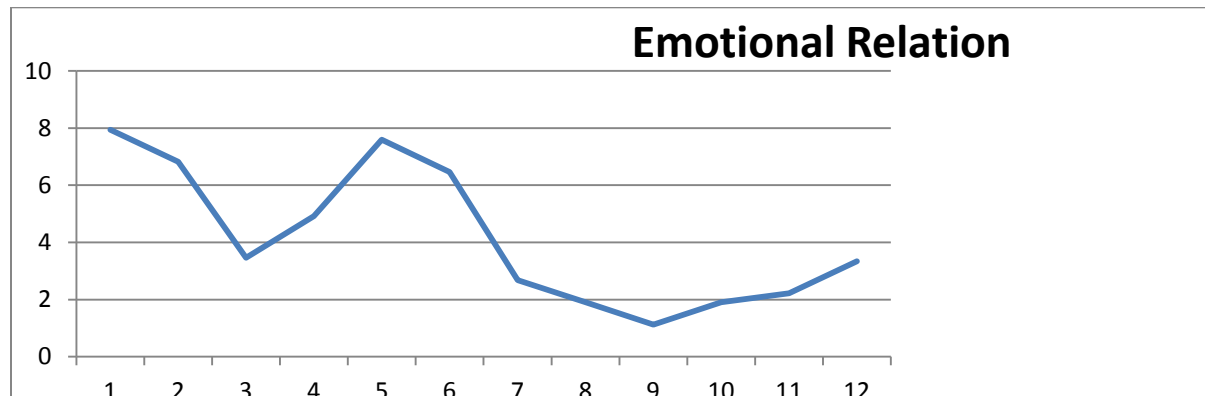
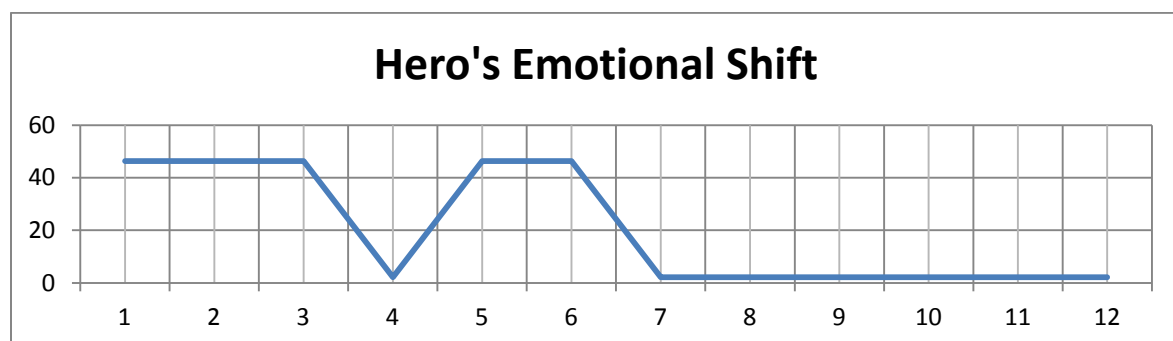


Table of Analysis 5					
1	0.15	45	1	46.3	
2	0.16	45	1	46.3	
3	0.16	45	1	46.3	
4	0.17	0	2	2.17	
5	0.16	45	1	46.3	
6	0.15	45	1	46.3	
7	0.16		2	2.16	
8	0.15		2	2.15	
9	0.15		2	2.15	
10	0.16		2	2.16	
11	0.15		2	2.15	
12	0.15		2	2.15	

Graphic 4



EMOTION TYPES

CODE			
Background	BG	E1	49
Basic	BA	E2	50
Social	SO	E3	51

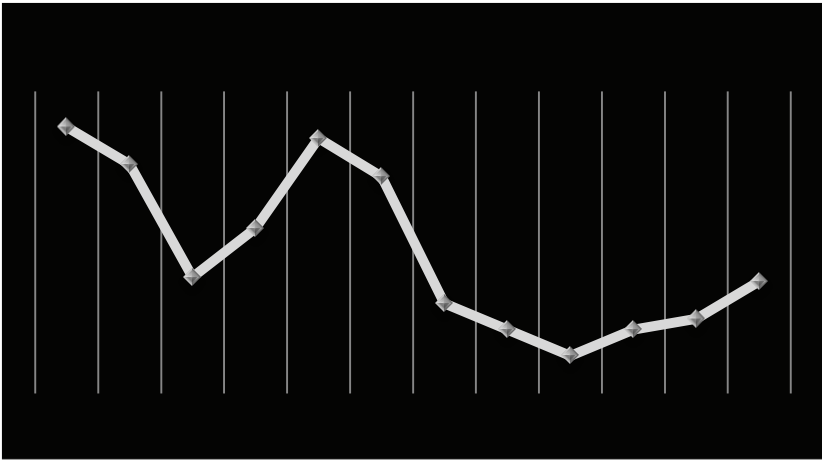
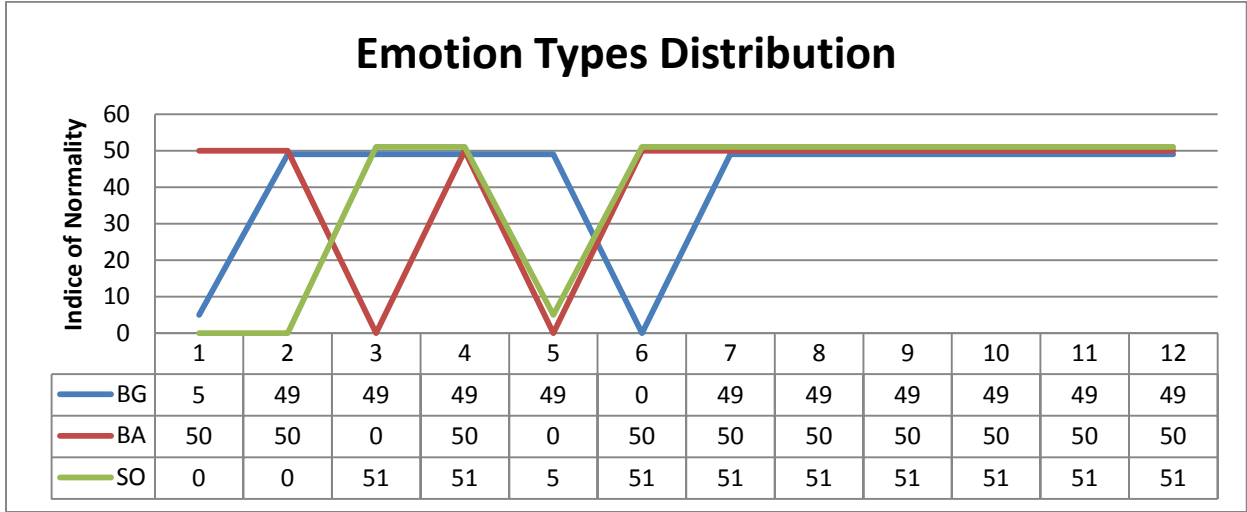


Table of Analysis 6

				5	49	49	49	49	0	49	49	49	49	49	49
CR	49	94.15	94.2	50	50	0	50	0	50	50	50	50	50	50	50
CG-R	49	94.16	94.2	0	0	51	51	5	51	51	51	51	51	51	51
SR	49	94.16	94.2	CR	SR	CG-R	CDM	CG-R	CR	OR	CR	CR	CG-R	CR	CR
OR	49	94.16	94.2	94	49	49.2	49	49.2	49	49	49	49.2	49	49	49
CDM	49	94.17	94.2	49	49	94.2	49	94.2	94	49	49	49.2	49	49	49
				94	94	94.2	49	94.2	94	94	49	94.2	49	49	49

Graphic 5



FRAMEWORK 4

BASIC CHILDREN'S CONCEPTS WITHIN THE INTUITIVE AGE OF DEVELOPMENT

EMOTIONAL EXPRESSIONS

Conceptual Group 1

table 1

	YES	
Aggressitivity	1	
Intolerance	1	
Talkativeness	1	
Egocentrism	1	
Duties	1	
Shamanism	1	
Individualism	1	
Networking	1	SUM
TOTAL%	100	8

FEARS AND DREAMS

Conceptual Group 2

table 2

Walter	1	
Shadow	1	
Wind	1	
Odd Sounds	1	
Abandon by the Mother	1	
Darkness	1	
Oneiric Animals	1	SUM
Strang. People and creature	1	8
TOTAL%	100	

PERSONALITY AND SEX

Conceptual Group 3

table 3

Expansivity	1	
Parent's Role	1	
Protection	1	
Self-awareness	1	
Baby's Origin	1	
Marriage	1	
Sexual Relation	0	
Adventure	1	SUM
TOTAL	87.5	7

ETHICAL SENSE		Conceptual Group 4	table 4
Good	1		
Bad	1		
Honesty	1		
Help	1		
Work	1		
Lies	1		
Truth	1		
Conservation	1		
Fight/War/Battle	1	SUM	
TOTAL	100	9	

PHILOSOPHY AND RELIGIOUS SENSE		Conceptual Group 5	table 5
Humanity Origins	0		
Celestial Creation	0		
World Origin	0		
The Father God	0		
Death	1		
Age and Time	1		
Instantaneity	1	SUM	
Legends / Myths	1	4	
TOTAL	38		TOTAL 38

OVERALL%
92.683

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

APÊNDICE 11: *DADOS QUALITATIVE (O Pequeno Príncipe)*
APPENDIX 11 *QUALITATIVE DATA (The Little Prince)*

APÊNDICE 11.

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

The Little Prince

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World (Middle Point)

1 (0:23:30)



2 (0:25:51)



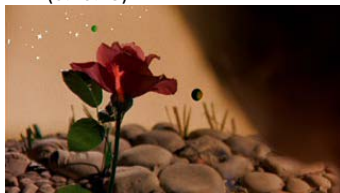
3 (0:27:35)



Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:26:13)



5 (0:26:15)



6 (0:29:25)



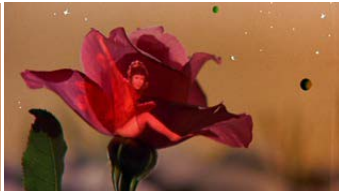
Stage 3)

Refusal of the Call

7 (0:26:09)



8 (0:26:20)



Stage 4)

The Meeting with the Mentor

(CHECK OUT THE ACT 2)

(Starting Point) -----

Marcio Danilo Mota Varela
Universidade de Santiago de Compostela

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

9 (0:11:15)



10 (0:11:18)



11 (0:23:27)



12 (01:01:12)



13 (01:01:13)



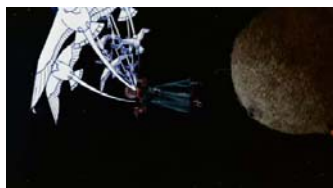
14 (01:08:21)



***Stage 5)**

Crossing the Threshold – 1, 2, 3, 4, 5.

15 (0:27:43)



16 (0:32:15)



17 (0:32:31)



Threshold 1

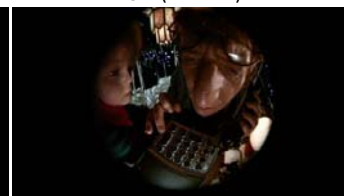
18 (0:34:11)



19 (0:34:26)



20 (0:34:34)



Threshold 2

COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND CINEMA:
primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts



ACT 2
 (Starting Point)

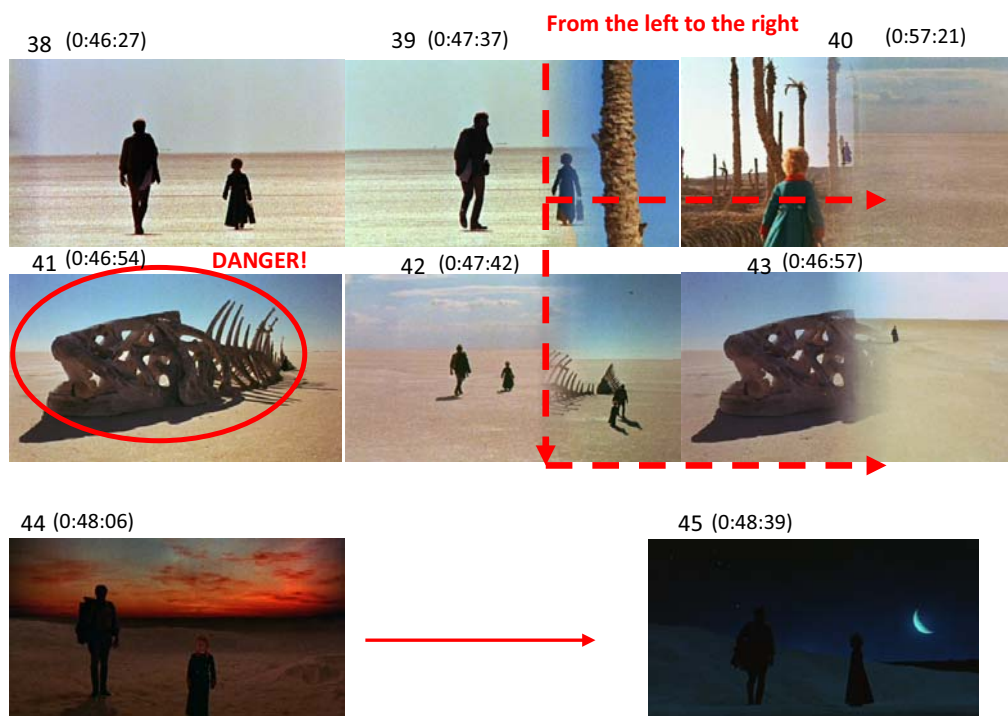
Stage 6)
 Tests, Allies, and Enemies



PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

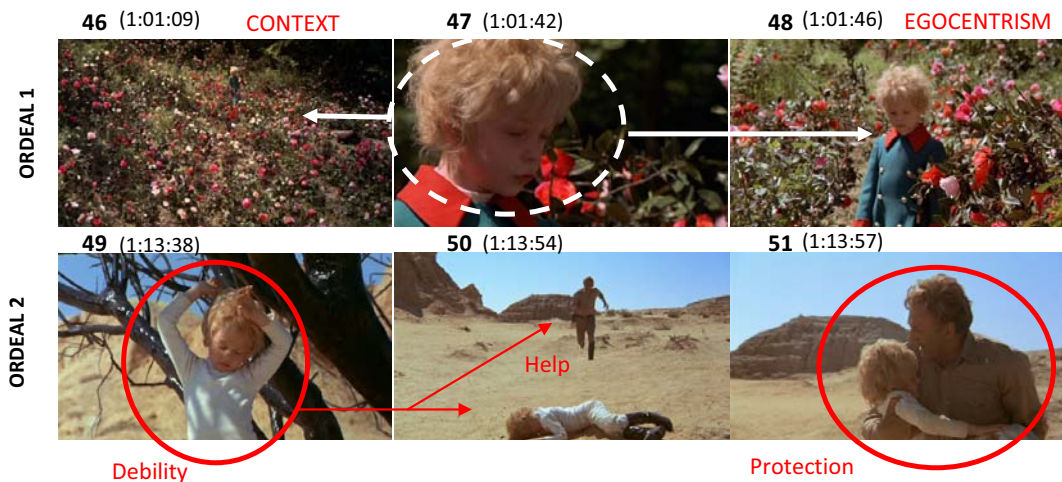


Stage 7)
The Approach



***Stage 8**

The Ordeal (1 and 2)



Stage 9)

The Reward



ACT 3 (final point)

Stage 10

The Road Back



Stage 11
The Resurrection

57 (1:21:46)

The sun rise



Waking up

Stage 12
The Return with the Elixir

58 (1:23:59)



PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

APÊNDICE 12: *DADOS QUALITATIVOS* (Mio, meu filho)
APPENDIX 12: *QUALITATIVE DATA* (Mio, my son)

APPENDIX 12

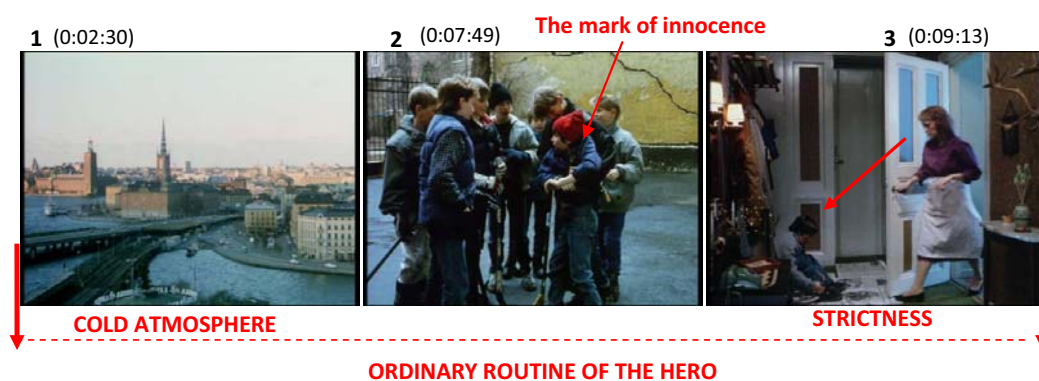
THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

Mio, my son

1 ACT

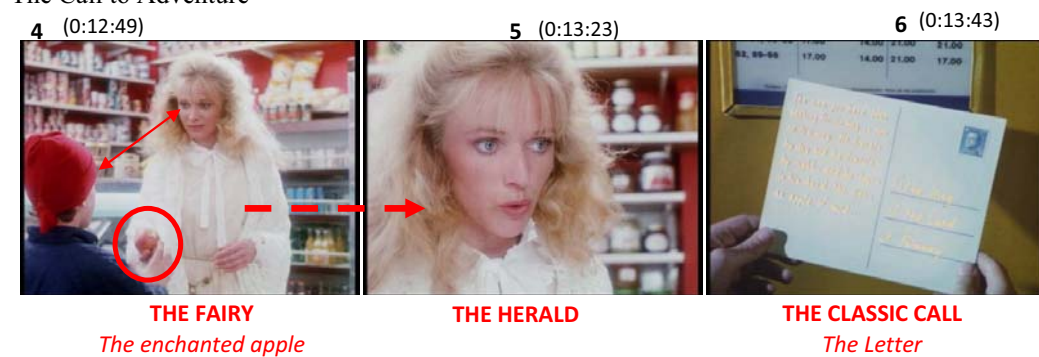
Stage 1)

The Ordinary World



Stage 2)

The Call to Adventure

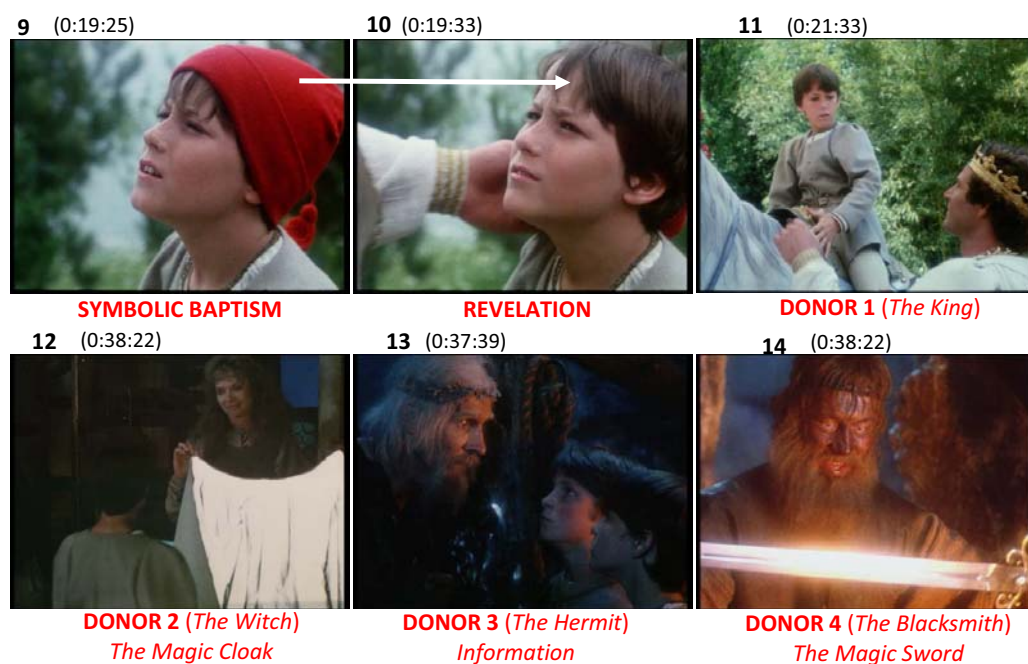


PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

Stage 3)
 Refusal of the Call



Stage 4)
 The Meeting with the Mentor



Stage 5)

Crossing the Threshold

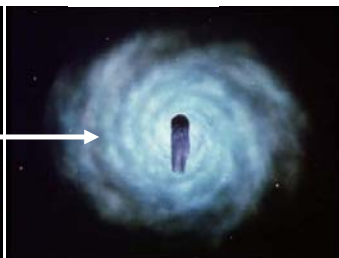
15 (0:16:42)



16 (0:17:02)



17 (0:17:58)

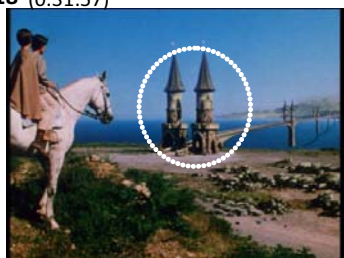


SEPARATION

DISTANCE

FARAWAY (far beyond the ordinary)

18 (0:31:57)



THRESHOLD

19 (0:32:40)



CROSSING

20 (0:33:05)



DEADLY PATH
Gap over the bridge

ACT 2

Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies

21 (0:37:37)



Sense of Leadership

22 (0:40:28)



Generosity

23 (1:09:21)



Resistance

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

ALLIES

24 (1:35:20)



25 (0:25:33)



26 (0:39:17)



27 (0:37:01)



28 (0:41:43)



29 (0:57:37)



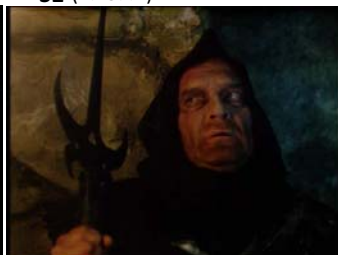
30 (1:09:17)



31 (1:13:01)



32 (1:13:42)



ENEMIES

Stage 7)
 The Approach

33 (1:03:26)



34 (1:03:30)



35 (1:05:40)









APPROACH

SHADOWED CASTLE
Only on light on

CLOSER APPROACH

Stage 8
The Ordeal

36 (1:22:07) BAD FATHER	37 (1:23:40) THE FLAME FROM KATO'S CASTLE	38 (1:25:50) JUSTICE ACCOMPLISHED
		
39 (1:25:53)	40 (1:25:54)	41 (1:25:50)
		
DEATH EXPERIENCE	FAR BEYOND THE ORDINARY DEATH EXPERIENCE	

Stage 9)
The Reward

42 (1:28:34)	43 (1:30:18)	44 (1:31:17)
		
FREEDOM <i>Restoration of Values</i>	FAMILY INTEGRATION <i>Celebration</i>	PROTECTION <i>New concept of fatherhood</i>

ACT 3

Stage 10 The Road Back

45 (1:27:55)



46 (1:27:58)



PEACE
Sharing

47 (1:30:04)



EXCITEMENT
Happiness

Stage 11 The Resurrection

48 (1:27:33)



DEATH

49 (1:27:35)



RESURRECTION

50 (1:27:42)



BLISS

Stage 12 The Return with the Elixir

51 (1:30:15)



THE HEALING OF THE
LAND

52 (1:32:10)



TRANSFORMATION
New Conscious

53 (1:32:20)



HOPE
Dreams may come true

APÊNDICE 13: *DADOS QUALITATIVOS* (Celia)
APPENDIX 13: *QUALITATIVE DATA* (Celia)

APPENDIX 13

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

Celia, lo que dice.

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World

1 (0:00:36)



2 (0:00:41)



3 (0:00:56)



ORDINARY ROUTINE OF THE HERO



Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:11:04)



5 (0:11:23)



6 (0:12:20)



SURPRISE
Unexpected Event

Imaginary Event
X
Realistic Subject

Stage 3)

Refusal of the Call

OMITTED

Stage 4)
The Meeting with the Mentor

7 (0:35:26)



UNDERSTANDING

8 (0:37:39)



PARTNERSHIP

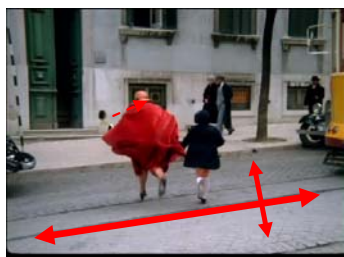
9 (0:38:22)



WISDOM / PROTECTION

Stage 5)
Crossing the Threshold

10 (0:35:16)



BODERLINE:
SAFTY and DANGEROUS

11 (0:35:18)



ADVANCE:
NEED OF CARE

12 (0:35:38)

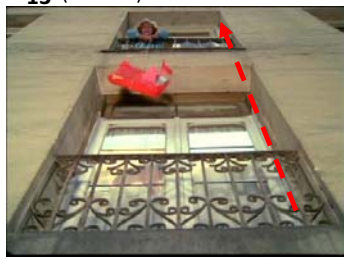


TRYAL:
BEING USEFUL

ACT 2

Stage 6)
Tests, Allies, and Enemies

13 (1:02:41)



UPPER CLASSES

14 (1:04:24)



LOWER CLASSES

15 (1:04:30)



GENEROSITY (RÔLE MODEL)

TESTS

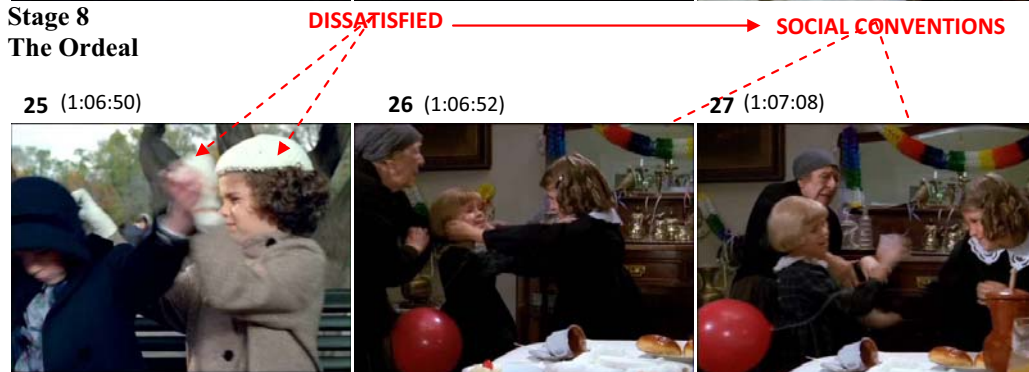
COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND CINEMA:
primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts



Stage 7)
The Approach



Stage 8
The Ordeal

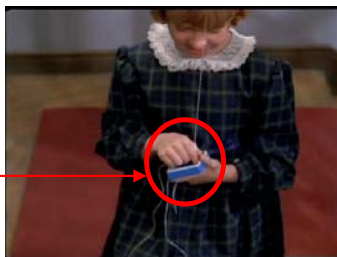


Stage 9)
The Reward

28 (1:12:00)



29 (1:10:29)



RECOGNIZANCE

ACT 3

Stage 10
The Road Back

30 (1:09:09)



31 (1:09:25)



32 (1:09:21)



Hurry and Carelessness

Stage 11
The Resurrection

33 (1:10:29)



BLOOD SPOT

34 (1:10:35)



DEATH EXPERIENCE

35 (1:10:39)



RESURRECTION
Safe and Sound

Stage 12

The Return with the Elixir

36 (1:10:39)



37 (1:10:41)



38 (1:11:17)



COMPREHENSION

NEW BEGINNING

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

APÊNDICE 14: *DADOS QUALITATIVOS* (O Pudim Mágico)
APPENDIX 14: *QUALITATIVE DATA* (*The Magic Pudding*)

APPENDIX 14

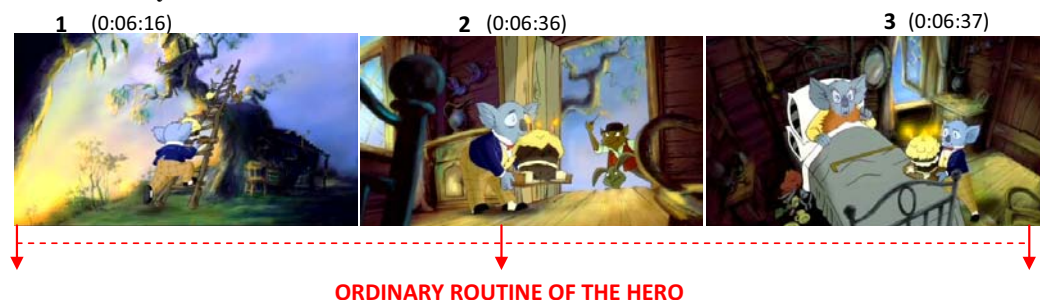
THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

The Magic Pudding

1 ACT

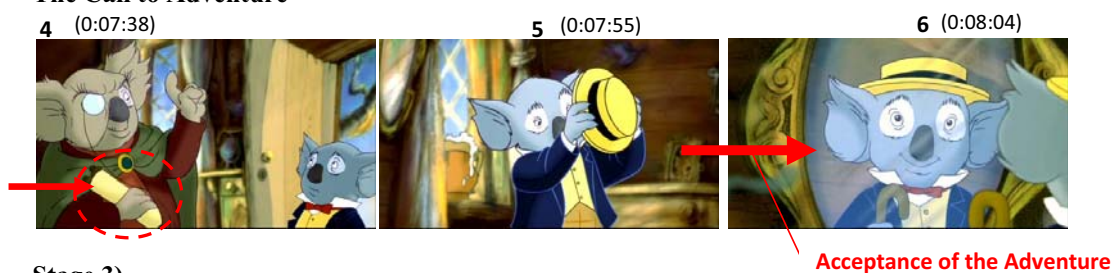
Stage 1)

The Ordinary World



Stage 2)

The Call to Adventure



Stage 3)

Refusal of the Call

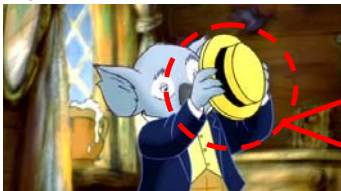


Stage 4)
 The Meeting with the Mentor

9 (0:07:38)



10 (0:07:55)



11 (0:07:54)



WISDOM / PROTECTION

*Stage 5)
 Crossing the Threshold

12 (0:09:05)



**Psychological separation
 (self-awareness)**

13 (0:09:11)



**Independency (self-
 protection)**

14 (0:09:18)



Determination

ACT 2

Stage 6)
 Tests, Allies, and Enemies

15 (0:10:37)



TESTS

16 (0:18:01)



17 (0:36:31)



18 (0:10:21)



ALLIES

19 (0:11:48)



20 (0:26:25)



ENEMIES

21 (0:43:27)



22 (0:53:20)



23 (0:56:50)



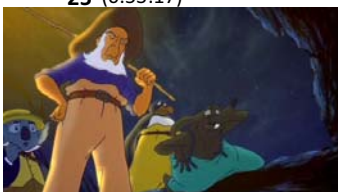
Stage 7) The Approach

24 (0:53:00)



Mystery

25 (0:53:17)



26 (0:53:20)



*Stage 8 The Ordeal

27 (0:56:48)



28 (0:57:06)



29 (1:00:03)



Stage 9) The Reward

30 (1:01:41)



31 (1:01:47)

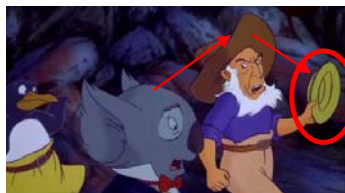


Transparency / Purity
(Rebirth)

ACT 3

Stage 10 The Road Back

32 (1:00:33)



Transference of Responsibility

33 (1:00:35)



Only one way out / big toothed mouth.

34 (1:00:40)



Escape into the storm/ "nothing could be worse than the cave".

Stage 11 The Resurrection

35 (1:07:29)



36 (1:08:04)



DEATH EXPERIENCE

37 (1:08:19)



RESURRECTION
Surprise / Astonishment

38 (1:08:23)



CELEBRATION
Party.

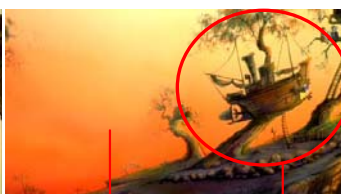
Stage 12 The Return with the Elixir

39 (1:08:50)



PLAY
ENJOYMENT

40 (1:08:53)



NEW BEGINNING

41 (1:09:16)



MOVEMENT
UPWORDS

WISDOM (contracted)

APÊNDICE 15: *DADOS QUATLITATIVOS* (Pinocchio)
APPENDIX 15: *QUALITATIVE DATA* (Pinocchio)

APÊNDICE 15.

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

Pinocchio

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World

1 (0:24:28)



2 (0:26:07)



3 (0:27:35)



Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:13:16)



5 (0:15:46)



6 (0:16:12)



Stage 3)

Refusal of the Call

7 (0:31:29)



8 (0:48:35)



9 (0:55:12)



10 (1:00:08)



11 (1:05:35)



Stage 4)
The Meeting with the Mentor

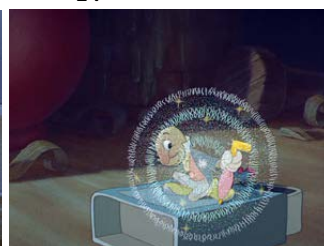
12 (0:17:23)



13 (0:17:33)



14 (0:18:06)



***Stage 5)**
Crossing the Threshold – 1st

15 (0:27:43)



16 (0:28:10)



17 (0:28:27)



ACT 2

Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies

TESTS	18 (0:47:10)	19 (0:56:28)	20 (1:00:08)
			
	21 (0:44:23)	22 (0:48:02)	23 (1:00:53)
ALLIES			
	24 (0:42:25)	25 (0:52:52)	26 (1:13:20)
ENEMIES			

*Stage 5

Crossing the Threshold – 3rd (THE SPECIAL WORLD)

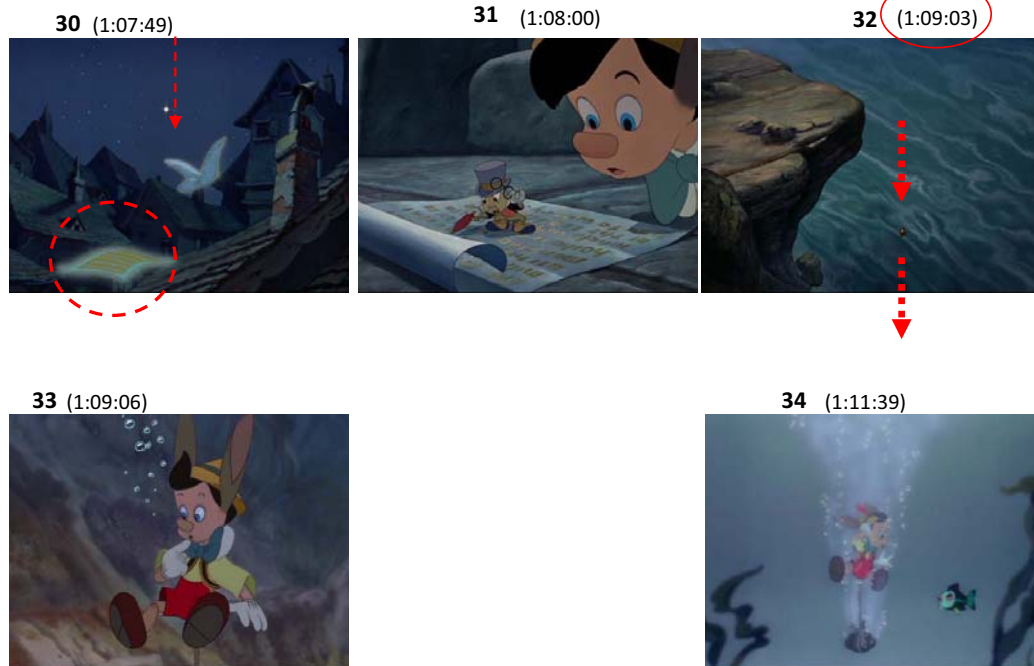
End of the Ordinary World

27 (0:54:52)	28 (0:54:55)	29 (0:55:06)
		

***Stage 5**

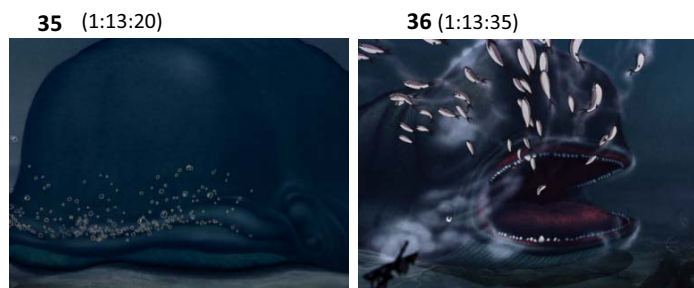
Crossing the Threshold – 3rd (THE SPECIAL WORLD)

End of the Ordinary World



Stage 7)

The Approach



Stage 8
The Ordeal

37 (1:16:29)



38 (1:16:32)



39 (1:16:33)



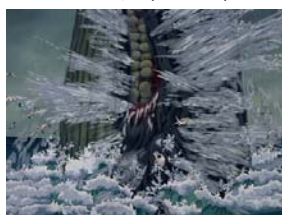
40 (1:16:37)



41 (1:16:41)

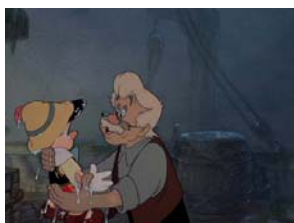


42 (1:16:43)



Stage 9)
The Reward
 (1:17:32)

44 (1:17:33)



45 (1:17:40)



ACT 3 (1:09:04)

Stage 10
The Road Back

46 (1:20:30)



47 (1:21:22)



48 (1:22:13)



Stage 11 The Resurrection



Stage 12 The Return with the Elixir



APÊNDICE 16: *DADOS QUALITATIVOS* (Momo: una aventura a contrarreloj)
APPENDIX 16 *QUALITATIVE DATA* (Momo and the Man in Grey)

APPENDIX 16

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

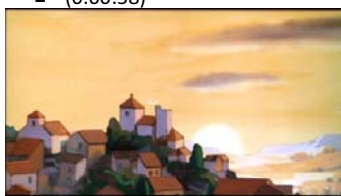
Momo

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World

1 (0:00:58)



2 (0:09:36)



3 (0:10:20)



ORDINARY ROUTINE OF THE HERO

Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:11:04)



5 (0:11:23)



6 (0:12:20)



Supernatural and Natural Unity

Acceptance of the Adventure

Stage 3)

Refusal of the Call

7 (0:24:49)



8 (0:25:00)



Apparent Fear

Stage 4)
The Meeting with the Mentor

9 (0:35:26)



CELESTIAL CREATION

10 (0:37:39)



TIME AND AGE

11 (0:38:22)



WISDOM / PROTECTION

Stage 5)
Crossing the Threshold

12 (0:35:16)



THE TELLURIC AND HUMAN UNION

13 (0:35:18)



COSMOVISION

14 (0:35:38)



THE MYSTIC NOTION OF CAUSALITY

ACT 2

Stage 6)
Tests, Allies, and Enemies

15 (1:02:41)



TESTS

16 (1:04:24)



17 (1:04:30)



18 (0:10:18)



ALLIES

19 (0:10:20)



20 (0:37:39)



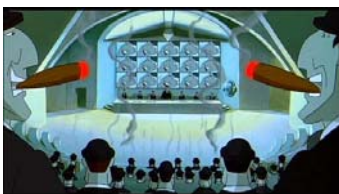
PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

ENEMIES

21 (0:13:40)



22 (0:39:49)



23 (0:40:42)



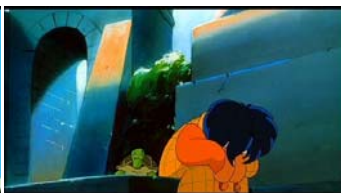
Stage 7)
The Approach

24 (0:55:12)



THE EVIL INSENSIBLE SOCIAL SYSTEM

25 (0:55:14)



ABANDON BY THE MOTHER

26 (1:04:20)



FEAR

*Stage 8
The Ordeal

27 (1:06:50)



28 (1:06:52)



29 (1:07:08)



Stage 9)
The Reward

30 (1:12:00)



31 (1:10:29)



Transference of feeling

ACT 3

Stage 10 The Road Back

32 (1:09:09)



33 (1:09:25)



34 (1:09:21)



The magic channel

Stage 11 The Resurrection

35 (1:10:29)



36 (1:10:35)



37 (1:10:39)



COMING DOWN FORM THE HEAVEN

RESURRECTION
OFFSPRING

Stage 12 The Return with the Elixir

38 (1:10:39)



THE CURE OF THE
LAND

39 (1:10:41)



DEVELOPMENT

40 (1:11:17)



SOCIAL INTEGRATION

COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND CINEMA:
primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts

APÊNDICE 17: *DADOS QUALITATIVOS* (Sítio do Pica-Pau Amerelo: no reino das águas claras)
APPENDIX 17 *QUALITATIVE DATA* (*The Small Farm of the Yellow Wood Pecker: in the kingdom of the clear waters*)

APPENDIX 17

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

Sítio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World

1 (0:00:58)



2 (0:09:36)



3 (0:10:20)



Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:11:04)



5 (0:11:23)



Natural World

6 (0:12:20)



Miniaturism and Primitivism

The natural hyperbolic tendency

Hyperbolic Effect

Miniaturist World

Stage 3)

Refusal of the Call

OMMITED

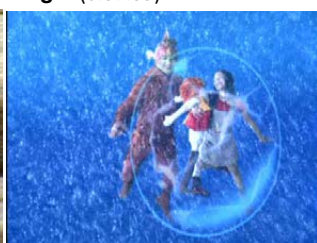
Stage 4)

The Meeting with the Mentor

7 (0:35:26)



8 (0:37:39)



9 (0:38:22)



Stage 5)

Crossing the Threshold

10 (0:35:16)



Separate Worlds / Borders

11 (0:35:18)



The Leap of Faith

12 (0:35:38)



Union of the Worlds
Integration

ACT 2

Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies

13 (1:02:41) Fight for honor

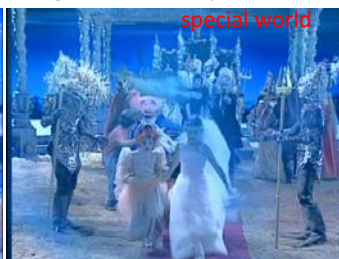


TESTS

14 (1:04:24) Bring Emilia to life



15 (1:04:30) Escape from the
special world



16 (0:10:18) Mrs. Spider



ALLIES

17 (0:10:20) Mrs. Benta



18 (0:37:39) Viscount of Corncob



19 (0:13:40) Dona Carochinha



ENEMIES

20 (0:39:49) Cuca



21 (0:40:42) The evil Octopus



Stage 7)

The Approach

22 (0:55:12)



THE SHADOW OF THE ENEMY

23 (0:55:14)



THE DARK CAVE

24 (1:04:20)



MYSTERY

*Stage 8

The Ordeal

25 (1:06:50)



26 (1:06:52)



27 (1:07:08)

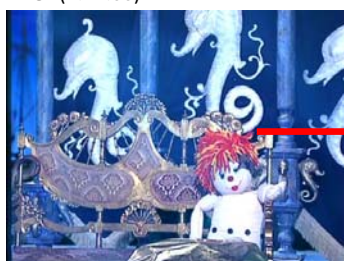


FIGHT, BATTLE, WAR

Stage 9)

The Reward

28 (1:12:00)

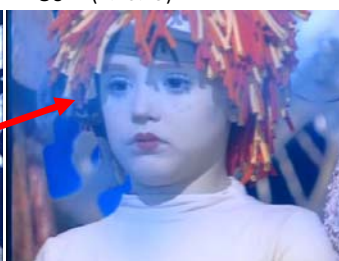


29 (1:10:29)



MAGIC EVENT

30 (1:10:29)



FLOWING AND TRANSFORMATION

ACT 3

Stage 10 The Road Back

31 (1:09:09)



Marriage Escape
(Back Side to the throne)

32 (1:09:25)



Upwards movement

33 (1:09:21)



Out of the Special World
Back to the Ordinary World

Stage 11 The Resurrection

34 (1:10:29)



DEATH EXPERIENCE

35 (1:10:35)



RESURRECTION
Transference of Responsibility

36 (1:10:39)



CELEBRATION

Stage 12 The Return with the Elixir

37 (1:10:39)



Retelling the story

COMMUNICATIVE PROCESS BETWEEN CHILDREN'S MAGICAL REALISM LITERATURE AND CINEMA:
primitivist aesthetic for the referential problems in children's texts

APÊNDICE 18: *DADOS QUALITATIVOS* (Charlie e a Fábrica de Chocolate)
APPENDIX 18 *QUALITATIVE DATA* (Charlie and the Chocolate Factory)

APPENDIX 18

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.) *Charlie and the Chocolate Factory*

1 ACT

Stage 1)

The Ordinary World

1 (0:04:28)



SLUMMS (Low Class)
Poverty

2 (0:13:06)



SCARCITY
Clash

3 (0:18:07)



ENTERPRISERS (High Class)
Wealthy

Stage 2)

The Call to Adventure

4 (0:15:08)



POSTERS

5 (0:15:22)



BROADCAST

6 (0:16:20)



THE SPECIAL TICKET

Stage 3)

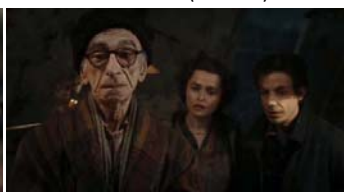
Refusal of the Call

7 (0:30:19)



EXPECTATION

8 (0:32:05)



DISAPPOINTMENT

9 (0:32:21)



FRUSTRATION

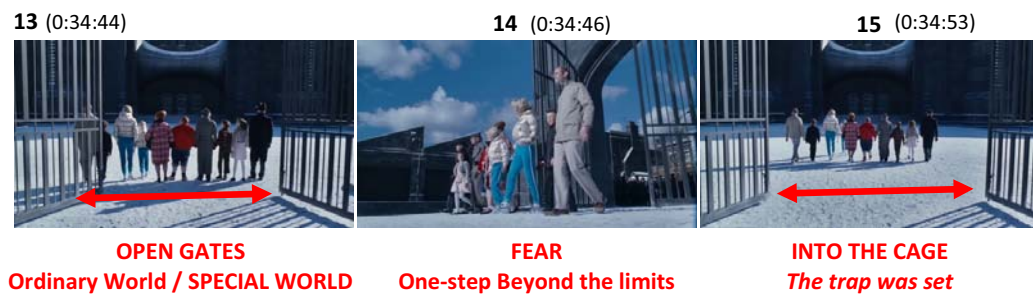
Stage 4)

The Meeting with the Mentor



Stage 5)

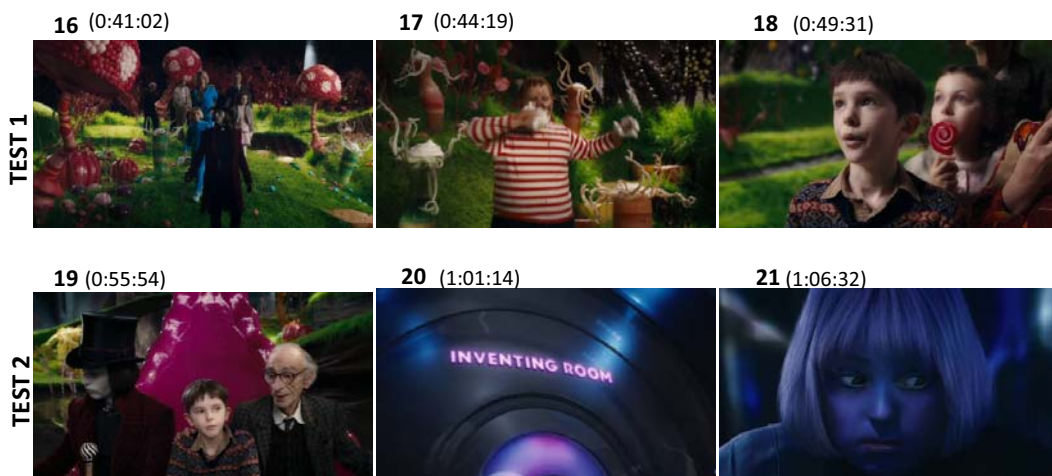
Crossing the Threshold



ACT 2


Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies



PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil

TEST 3	22 (1:15:45)	23 (1:15:56)	24 (1:16:32)	
	TEST 4	25 (1:30:18)	26 (1:31:22)	27 (1:32:39)
		ALLIES	28 (1:15:56)	29 (1:37:49)
ENEMIES	31 (0:13:40)		32 (0:40:42)	



***Stage 7)**
The Approach

YET IN THE FIRST ACT

33 (0:30:12)	34 (0:30:14)	35 (0:30:16)
		
THE ENEMY HAS NO FACE	THE DARK AND COLD ENVIRONMENT	MYSTERY

Stage 8
The Ordeal



Stage 9)
The Reward



ACT 3

Stage 10
The Road Back



Stage 11
The Resurrection

44 (1:45:29)



DEATH EXPERIENCE
Black and White

45 (1:45:35)



RESURRECTION
Dead / Alive

46 (1:45:39)



PROTECTION
Union of the opposites

Stage 12
The Return with the Elixir

47 (1:47:39)



FAMILY INTEGRATION

48 (1:47:21)



CRISTALIZATION OF THE MOMENT
Everlasting happiness

49 (1:47:51)



APÊNDICE 19: *DADOS QUALITATIVOS* (Horton)
APPENDIX 19 *QUALITATIVE DATA* (Horton)

APPENDIX 19

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.)

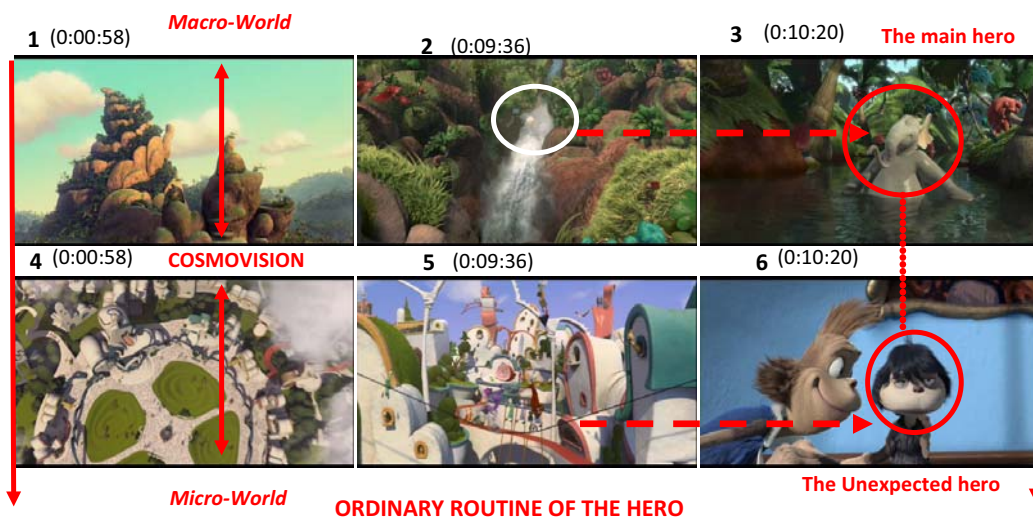
Horton

1 ACT

Stage 1)

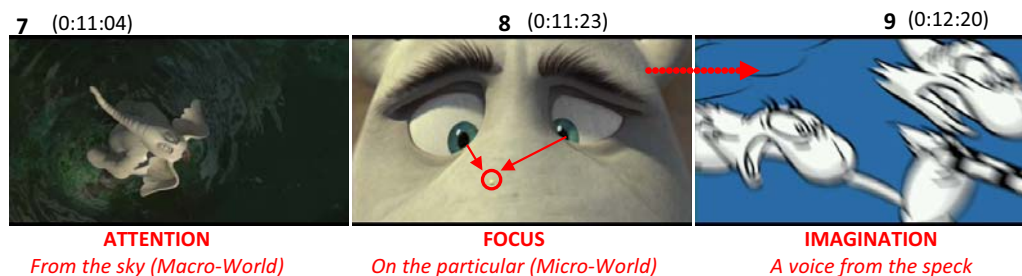
The Ordinary World

The flying of the speck showing the Hero's context



Stage 2)

The Call to Adventure



Stage 3)
Refusal of the Call

10 (0:35:26)



RECOGNIZANCE

11 (0:37:39)



FEAR

12 (0:38:22)



DANGER

Stage 4)
The Meeting with the Mentor

OMMITED

Stage 5)
Crossing the Threshold

13 (0:35:16)



14 (0:35:18)



No turning back

15 (0:35:38)



16 (0:35:16)

Multiple ways (One direction)



The deep throat

17 (0:35:18)



Struggle for survival

Courage and suspense

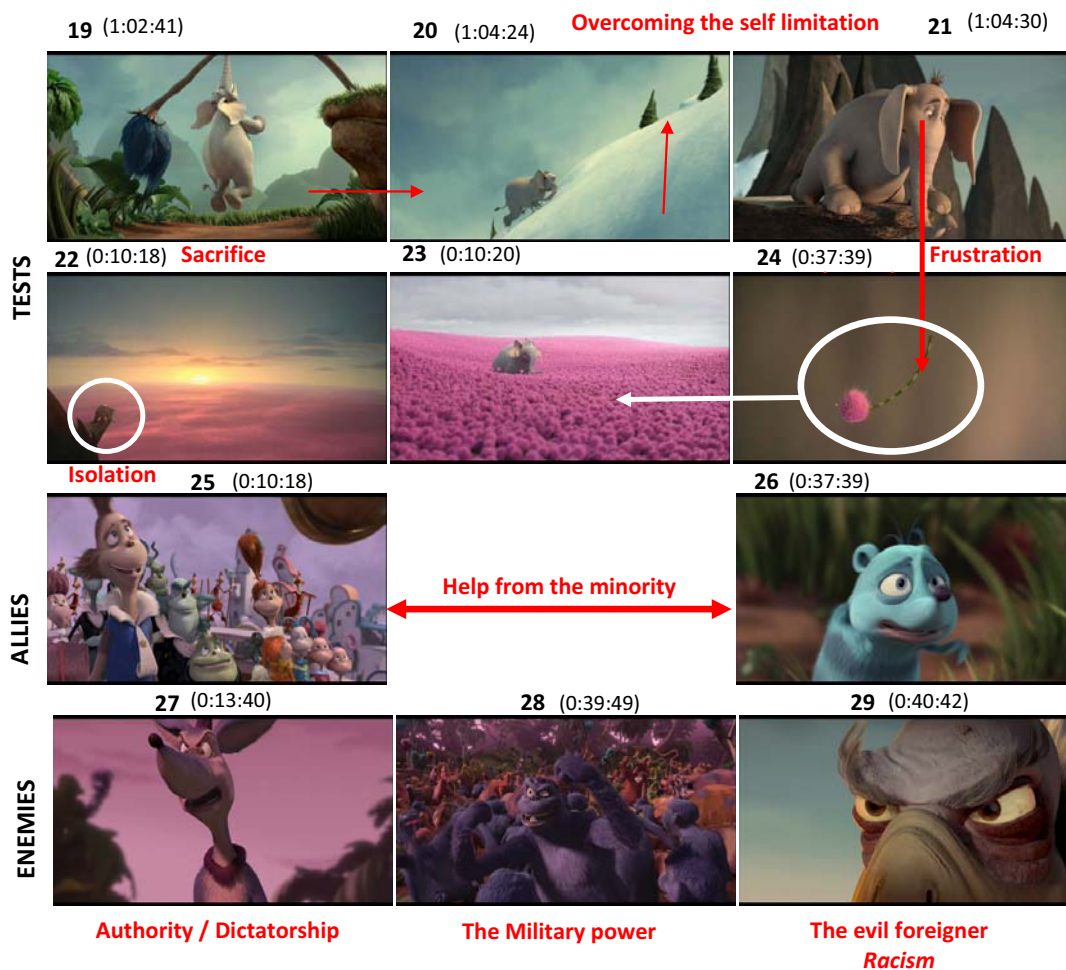


Accomplishment

ACT 2

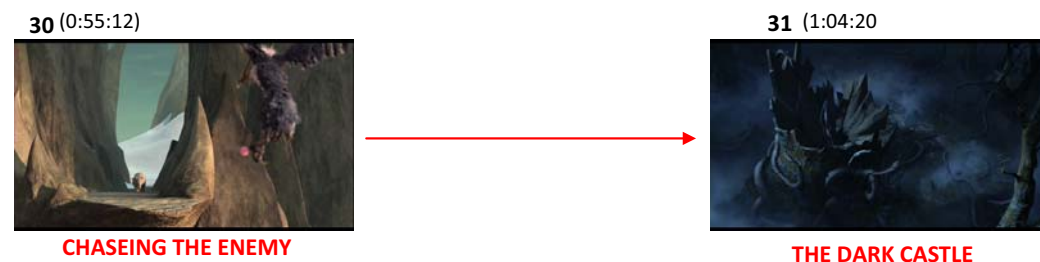
Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies

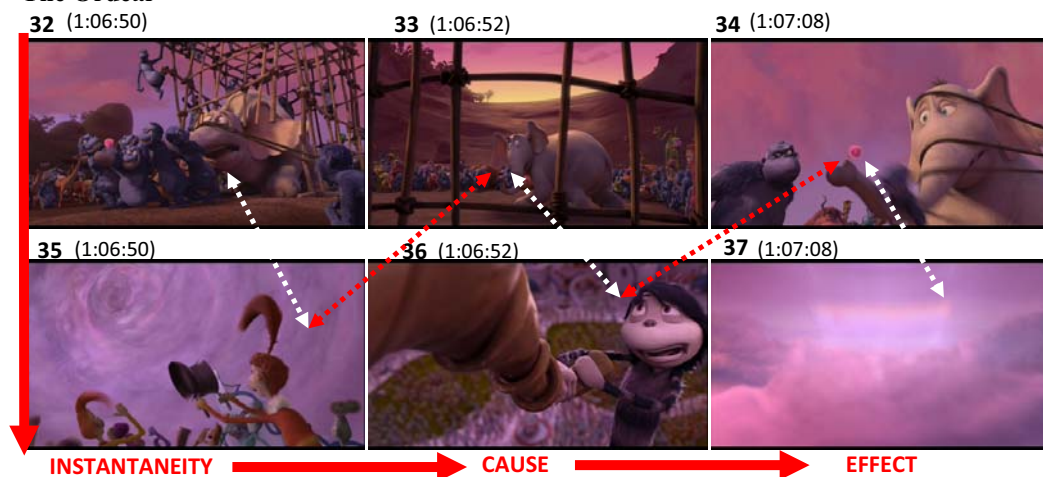


Stage 7)

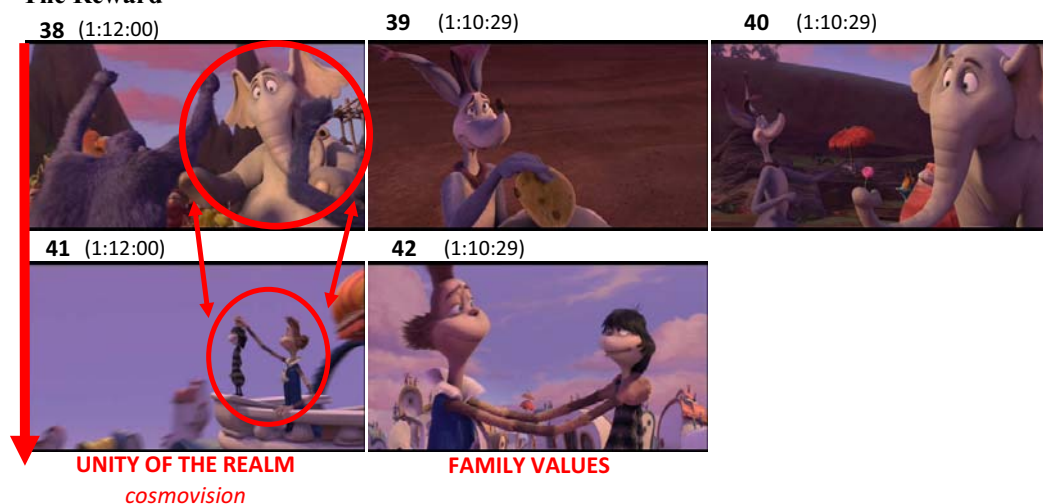
The Approach



Stage 8
The Ordeal



Stage 9)
The Reward



ACT 3

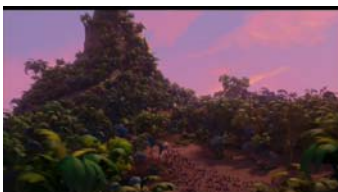
Stage 10 The Road Back

43 (1:09:09)



LIDERSHIP

44 (1:09:25)

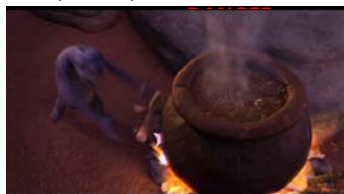


45 (1:09:21)

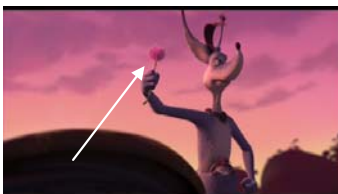


Stage 11 The Resurrection

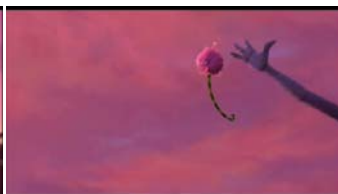
46 (1:10:29)



47 (1:10:35)



48 (1:10:39)



49 (1:10:29)



DEATH EXPERIENCE

50 (1:10:35)



MAGIC EVENT

51 (1:10:39)



RESURRECTION

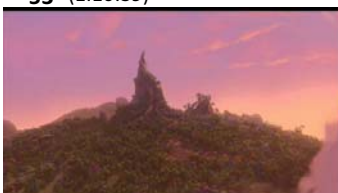
Stage 12 The Return with the Elixir

52 (1:10:39)

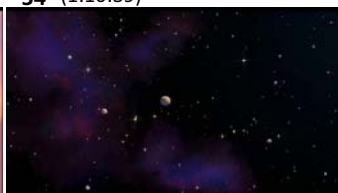


BACKGROUND / FOREGROUND

53 (1:10:39)



54 (1:10:39)



UNITY OF THE REALM
Mystical causality

APÊNDICE 20: *DADOS QUALITATIVOS* (O Livro da Selva)
APPENDIX 20: *QUALITATIVE DATA* (*The Jungle Book*)

APPENDIX 20

THE MYTHOLOGICAL HERO'S JOURNEY - (M.H.J.) *The Jungle Book*

1 ACT

Stage 1) The Ordinary World



Stage 2) The Call to Adventure



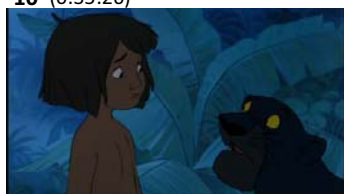
Stage 3) Refusal of the Call



Stage 4)

The Meeting with the Mentor

10 (0:35:26)



The Professor
Mental Activity

11 (0:37:39)



The Trainer
Physical Activity

12 (0:38:22)



Separation
Body and Mind

Stage 5)

Crossing the Threshold

13 (0:35:16)

Mind (guidance)



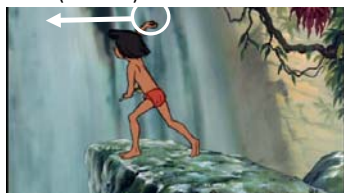
Hesitation

Free Will

14 (0:35:18)



15 (0:35:38)



Self-awareness

Owner of his own destiny

SECOND ACT

16 (0:35:38)



Self-Guidance

ACT 2

Stage 6)

Tests, Allies, and Enemies

17 (1:02:41)



18 (1:04:24)

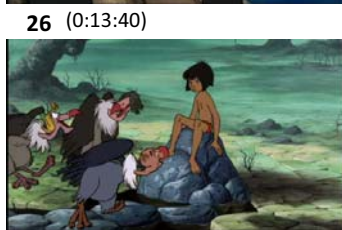
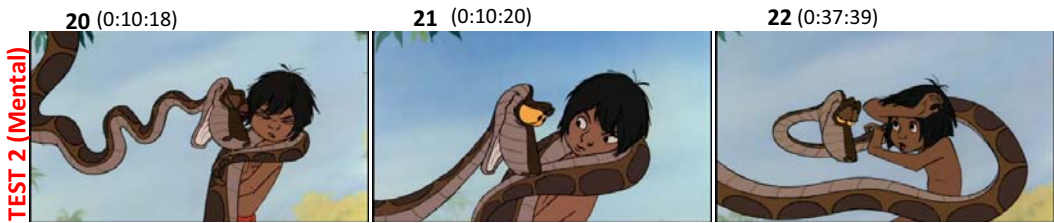


19 (1:04:30)



TEST 1 (Physical)

PROCESSO COMUNICATIVO MEDIANTE A LITERATURA MÁGICO-REALISTA INFANTIL E O CINEMA:
estética primitivista e os problemas referênciais no texto infantil



The Vultures

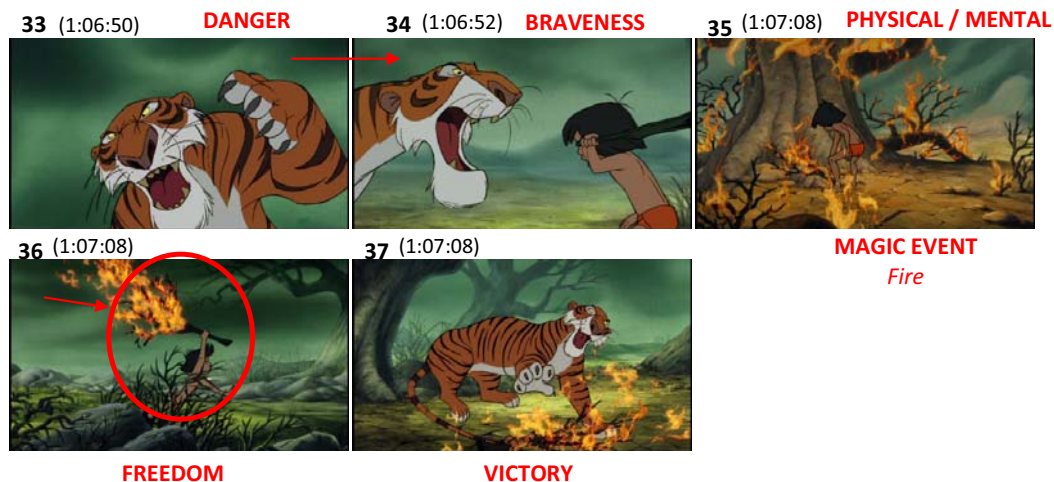


Stage 7)
 The Approach



DROUGHT (scarcity) → SADNESS → ABANDON

***Stage 8**
The Ordeal



Stage 9)
The Reward

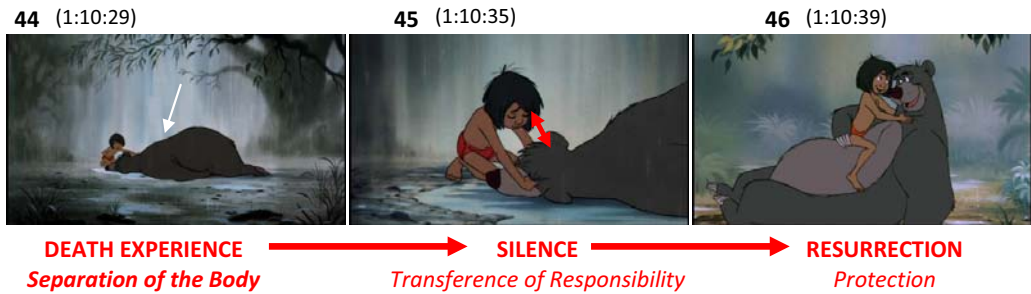


ACT 3

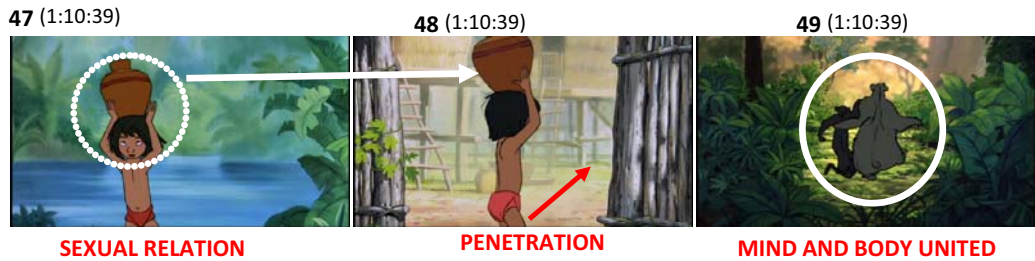
Stage 10
The Road Back



Stage 11 The Resurrection



Stage 12 The Return with the Elixir



ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES E FIGURAS

Figura 1 – fonte: Nossa adaptação ilustrativa a partir de: DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage. Éditions du Seuil, Paris, 1972, p.29-34	175
Figura 2 – fonte: Nosso modelo do movimento do registro da experiência lingüística do sujeito por meio do texto baseado principalmente em: REQUENA, J. González. Los tres registros del texto. IV Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Bilbao, 14-12/1992. Revista Trama e Fondo # 1, p.6; e em SCHMIDT, J. Siegfried. Teoría del texto, Catedra, Madrid, 1977, p.23	183
Figura 3 – fonte: Nossa ilustração desenvolvida a partir da citação de PAVEL, G. Thomas. <i>Fictional worlds</i> . Harvard College, U.S.A, 1986, p.45	196
Figura 4 – Nossa adaptação sobre a teoria dos mundos possíveis. Fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 81). <i>Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa</i> . Universidad de Alicante, España	198
Figura 5 – fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): <i>Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa</i> . Universidad de Alicante, España	199
Figura 6 – fonte: adaptação própria da figura 3 ao Realismo Mágico / MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): <i>Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa</i> . Universidad de Alicante, España	200
Figura 7 – fonte: MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82): <i>Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa</i> . Universidad de Alicante, España	201
Figura 8 - fonte: adaptação própria da figura 3 e 5 ao Realismo Mágico / MAYORDOMO, T. Albaladejo (1998: 82-84): <i>Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa</i> . Universidad de Alicante, España	202
Figura 9 – fonte: Nossa adaptação explicativa sobre o movimento cíclico da jornada mítica do herói proposta por: CAMPBELL, Joseph. <i>El héroe de las mil caras</i> . Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005, p.35	206

Figura 10 – fonte: nossa adaptação explicativa sobre o movimento cíclico da jornada mítica do herói proposta por: CAMPBELL, Joseph. <i>El héroe de las mil caras</i> . Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2005, p.35	219
Figura 11 - fonte: Nossa interpretação a partir do conceito de objeto tratado na teoria de Piaget descrito por: FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992	239
Figura 12 – fonte: Nossa interpretação a partir do conceito de objeto tratado na teoria de Piaget descrito por: FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992; com os aportes de PRATT, Chris; GARTON, F. Alison (editores). <i>Systems of representation in children: development and use</i> . John Wiley & Sons, Inc, New York, 1993	241
Figura 13 – fonte: Nossa interpretação a partir de FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992, p.39	244
Figura 14- fonte: Nossa adaptação a partir dos conceitos de animismo em: PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Nueva Visión, Buenos Aires, 1976; e em: MAIER, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. Amorrortu, Buenos Aires, 2001	250
Figura 15 – fonte: Nossa interpretação a partir de: PIAGET, Jean. La construcción de lo real en el niño. Nueva Visión, Buenos Aires, 1976, p.337	250
Figura 16 – fonte: Nossa interpretação a partir dos conceitos teóricos apontados entre Piaget e Freud em: FURTH, Hans G. El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget. Alianza, Madrid, 1992	260
Figura 17 – fonte: Nossa adaptação a partir de: PIAGET, Jean (1977: 221-228) <i>La formación del símbolo en el niño</i> . México. Fondo de Cultura Económica, a partir de: FURTH, Hans G. (1992: 98-100). <i>El conocimiento como deseo: un ensayo sobre Freud y Piaget</i> . Madrid, Alianza	265
Figura 18: nossa adaptação a partir da teoria de William James disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press	304

Figura 19: explicação do dualismo de realidades autônomas ou dissipares cuja completude de associações se apresenta em cada uma e que por meio da relação se pode obter uma “experiência pura”. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press	305
Figura 20: combinação das figuras 18 e 19 sobre o dualismo de realidade e de processo de toma de consciência da realidade partir do conceito de relação apresentado por William James	307
Figura 21. Nossa interpretação a partir dos conceitos de relações de substituição de experiência encontrada por meio das teoria de William James, disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press, pp. 28—29	322
Figura 22. Nosso entendimento a partir da concepção sobre relação substituição definida por William James disponível em, TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press, pp. 28—29	325
Figura 23: nosso entendimento a partir dos conceitos de coincidência de diferentes mentes (<i>conterminousness of different minds</i>) explicado por William James. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press, pp. 34-35	333
Figura 24: Nosso entendimentos a partir dos tópicos referentes a coincidência mental. Disponível em: TAYLOR, I. Eugene; WOZNIAK, H. Robert (1996): <i>Pure experience: the response to William James</i> , London, Thoemmes press, pp. 35-37	336
Figura 25. Nossa adaptação a partir do entendimento dos fatores da teoria da emoção de Schachter e Singer baseado no rotulo da felicidade	340
Figura 26. Nossa adaptação a partir das teorias James-Lange e de Schachter de acordo com MEYERS, G David (2006: 502-503): <i>Psicologia</i> , Madrid, Panamericana	342
Figura 27: Ilustração escaneada e adaptada a partir da explicação sobre o atalho da resposta emotiva frente a uma situação de perigo, disponível em: MYERS, G. David (2006: 503): <i>Psicología</i> , Madrid, Medica Panamericana	345

Figura 28: ilustração sobre o desenvolvimento e evolução da conduta infantil no estágio intuitivo do conhecimento. Nossa adaptação a partir da ilustração disponível em GESELL, Arnold (1998): El niño de 5 a 10 años, Barcelona, Novagràfik, S.L	364
Apêndice 11: Fotografias extraídas do filme: O Pequeno Príncipe (The Little Prince), Paramount Pictures (DVD) , Frames de 1—58	570—575
Apêndice 12: Fotografias extraídas do filme: Mio em Terras da Distância (Mio in the Land of Faraway), Miramax Films (DVD) , Frames de 1—57	577—582
Apêndice 13: Fotografias extraídas da série televisiva: Celia, TVE (Espanha), Frames de 1—38	584—588
Apêndice 14: Fotografias extraídas do filme: O Puding Mágico (The Magic Pudding), ABC -Australian Broadcasting CO. Energee Entertainment, Icon Entertainment International, (DVD) , Frames de 1—41	590—593
Apêndice 15: Fotografias extraídas do filme: Pinóquio (Pinocchio), Walt Disney Productions (DVD) , Frames de 1—58	595—600
Apêndice 16: Fotografias extraídas do filme: Momo e os Homens Cinzas (Momo and the Men in Grey), Cecchi a Gori Group-Italy and Taurus Produktion-Germany, (DVD) , Frames de 1—40	602—605
Apêndice 17: Fotografias extraídas do filme Sitio do Pica-Pau Amarelo: no reino das águas claras (The Small Farm of the Yellow WoddPeacker), Som Livre, (DVD) , Frames de 1—37	607—610
Apêndice 18: Fotografias extraídas do filme Charlie e a Fábrica de Chocolate (Charlie and the Chocolate Factory), Warner Bros. Pictures, Village Road Pictures, Zamuck Company, The Plan B Entertainment, Theobald Film Production, Tim Burton Production, (DVD) , Frames de 1—49	612—616
Apêndice 19: Fotografias extraídas do filme: Horton, Warner Bros. Pictures, (DVD) , Frames de 1—54	618—622
Apêndice 20: Fotografias extraídas do filme: O Livro da Selva (The Jungle Book), Walt Disney Home Video, (DVD) , Frames de 1—49	624—628